play! zine

br.117 | Jul-August 2018.

PRVI UTISCI:

THE CREW2

DOMAĆA SCENA:

JAPANIZAM 2018

CYBERPUNK 2077

HARDWARE:

LOGITECH G513

E3 SPECIJAL:

NAJAVLJEN ELDER SCROLS VI

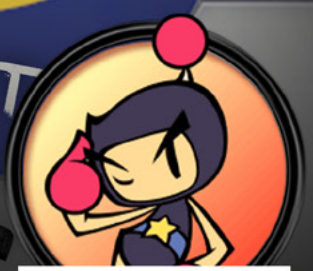
DEATH STRANDING

Fallout 76

GHOST OF TSUSHIMA

THE LAST OF US PART II

FORZA HORIZON 4



REVIEW:

HAIMRIK

REVIEW:

SUPER BOMBERMAN R

DOBRODOŠLI

BROJ 117 – JUL / AVGUST 2018.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Nikola Savić

REDAKCIJA:
Luka Komarovski, Stefan Starović, Nikola Savić, Miloš Španović, Miljan Truc

SARADNICI:
Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, Borislav Lalović, Dejan Stojilović, Igor Totić, Ivan Danojlić, Lazar Marković, Luka Zlatić, Milan Živković, Miloš Hetlerović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Uroš Pavlović, Veljko Vuković, Vladimir Pantelić, Mirko Jevremović

ART DIREKTOR/PRELOM:
Dušan Nešović

KONTAKT:
PLAY! magazine
www.play-zine.com | www.play.co.rs
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.-Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Jun je mesec bio iznenađujuće hladan i prijatan, moramo reći da bi tako voleli da se nastavi i tokom leta, jer ne volimo prevelike vrućine. Ipak, da malo podgreje atmosferu, pobrinuo se ovgodišnji E3, koji nam je konačno „ispljunuo“ neke od naslova koje publika čega bukvalno više od pola decenije.
Tako je, govorimo o Cyberpunnk 2077 i Elders Crolss 6, i dok se ovaj prvi već polako kristališe u jednu konkretnu sliku o tome šta tu možemo da očekujemo, drugi je još uvek daleka, daleka budućnost, o kojoj verovatno nećemo čuti ništa narednih bar godinu-dve.

Čini nam se da je e3 ove godine malo više estetski napredovao od onog standardnog veštačkog hajpa koji smo imali prilike da viđamo i zaista nam se čini kao da je bio ugodniji oku i ohu, kao da su konačno unajmili neke režisere sa iole smisla da osmišljavanje ovakvih događaja.

Od igara, bogato i puno dobrih najava, ali ništa epohalno u odnosu na ono već „standardno“ što viđamo. To je novi Fallout, tu je „još jedan Call of Duty“ i tako ti regularni naslovi, ali nema ništa da nas je oduvalo sa vrha, nema onih velikih jesenjih „bočnih“ naslova koje očekujemo od ovih velikih izdavača, uglavom igre u proverenim franšizama. Ipak, navikli smo da te bočne kvalitetne naslove tražimo malo dublje, ali kada duboko zakopamo, uvek iskopamo dobar grumen zlata.

Leto ispred nas tek počinje, ukoliko idete u školu ili radite, svakako iskoristite priliku da letnje raspuste, odmore i pauze iskoristite i za malo gejminga i opuštanja, zaslužili ste.

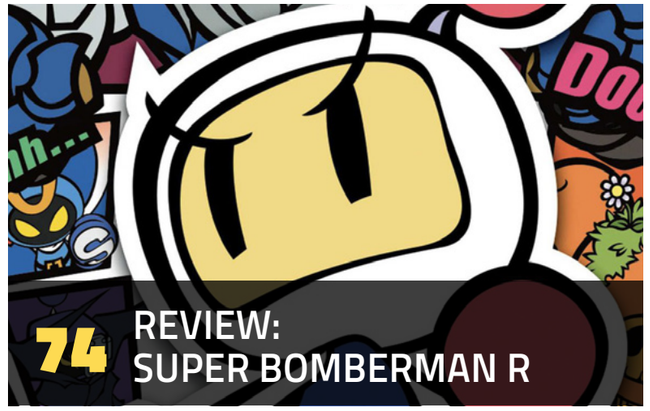
Mi se sada od vas opraštamo na par meseci ovim letnjim „debelim“ dvobrojem, i vidimo se ponovo 1. septembra. Ali, to naravno ne znači da nećemo biti tu, naš saj play.co.rs radi redovno i ažurno, uvek sa najnovijim vestima, zanimljivostima i tekstovima iz sveta industrije video igara, tako da se vidimo tamo do novog broja, a u međuvremenu, uživajte u 117. izdanju časopisa Play!Zine!

Sadržaj

26 PRIČA MESECA: SVI GRESI GTA

98 REVIEW: UNRAVEL TWO

122 HARDWARE: STEELSERIES RIVAL 310



74 REVIEW: SUPER BOMBERMAN R

48 E3 SONY: SPIDER-MAN

E3

40 E3 SPECIJAL: PLAY!ZINE NA LICU MESTA

68 E3 UBISOFT: ASSASINS CREED ODYSSEEY

Flash (vesti) 6

PREGLED MESECA: Top igre leta 14

PRVI UTISCI: The Crew 2 18
EARLY ACCESS:Realm Royale 22
EARLY ACCESS: Farmers Dynasty 24

PRIČA MESECA: Svi gresi GTA 26

DOMAĆA SCENA: Japanizam 2018 28

REPORTAŽA: DreamHack Summer 2018 36

E3 SPECIJAL: Play!Zine na licu mesta 40
E3 SPECIJAL: Sony Konferencija 44
E3 SPECIJAL: Bethesda 50
E3 SPECIJAL: Fallout 76 54
E3 SPECIJAL: Microsoft 56
E3 SPECIJAL: Cyberpunk 2077 60
E3 SPECIJAL: Electronic Arts 64
E3 SPECIJAL: UbiSoft 70

Battle Chasers - Nightwar 72
Super Bomberman R 74
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy 78
Red Faction Guerrilla Re-Mars-tered 82
Haimrik 86
MotoGP 18 90
Northgard 94
The Awesome Adventures of Captain Spirit 96
Unravel Two 98
Tyr Chains of Valhalla 100
Warhammer 40K Inquisitor - Martyr 102
Vampyr 108

U POKRETU: Android igre 112

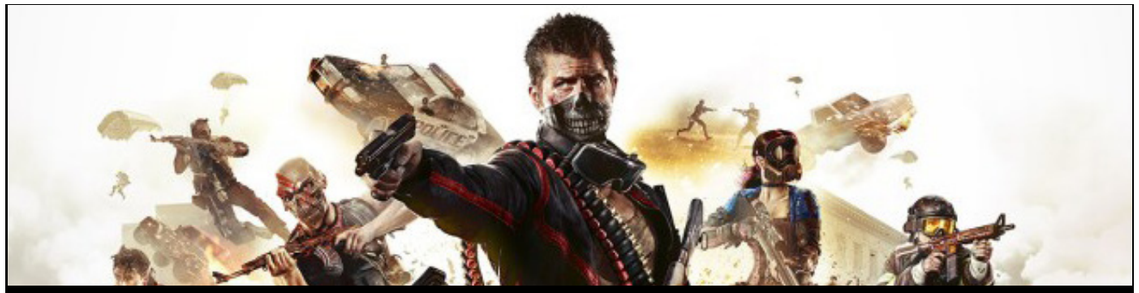
BESPLATNI KUTAK 114

HARDWARE: Logitech G513 118
HARDWARE: Steelseries Rival 310 122
HARDWARE: Sandberg Xterminator 124

REINSTALACIJA: Singularity 126

MODDING SCENA: StarCraft Universe 128

HEARTHSTONE SPECIJAL: Najveća Hearthstone razočarenja 130



H1Z1 STIGAO DO 10 MILIONA IGRAČA NA PLAYSTATION 4 KONZOLI

Pošto popularni Battle Royale šuter kompanije Bluehole, PUBG, još uvek nije debitovao na Playstationu (a nije poznato kada će), druga igra istog žanra beleži poprilično veliku popularnost na pomenutoj platformi.

U pitanju je H1Z1, koji je nakon sakupljenih 4.5 miliona igrača u samo nekoliko dana od pojavljivanja kao besplatan naslov u beta fazi sada stigao do dobrih 10 miliona igrača, što nije uopšte zanemarljivo, pogotovu zato što se pojavila krajem maja. Kao što smo već spomenuli, glavni razlog popularnosti ove igre je to što na konzoli do sada nije postojala realistična BR pucačina, a uz to je i besplatna za igranje.

Kreator ove igre, studio Daybreak je presrećan zbog uspeha igre na Sonijevoj konzoli pa nam je pružio zanimljivi infografik(slika ispod), a u tu čast je pružio i par skinova svim igračima potpuno besplatno.

Razvojnom timu sada ostaje samo da održi priliv novih igrača dodavanjem zanimljivog sadržaja u ponudi, čega su i sami svesni pa su nedavno dodali revive mehaniku za igranje u jedinicama što je bitan deo igre. U daljem periodu možemo očekivati da PS4 verzija dobije novu mapu, pošto je ona odnedavno dodata na PC-u.

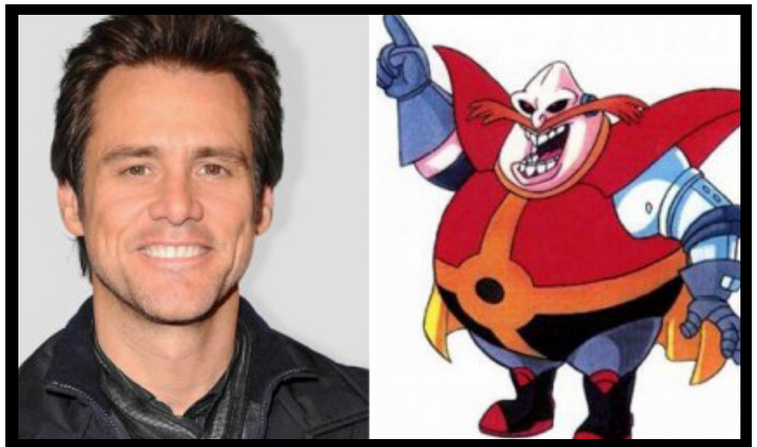
OBSIDIAN OTVOREN ZA NOVE ŽANROVE I RAD DRUGIH STUDIJA U “PILLARS OF ETERNITY” SVETU

Pre nepunih dva meseca nam je konačno stigao drugi deo izometrijskog RPG naslova Pillars of Eternity, pod imenom Deadfire.

U Obsidianu su još od prve Kickstarter kampanje za originalni Pillars jasno stavili do znanja da smatraju svet ove igre njihovim “čedom” koji žele da razviju u sačuvaju kao jedno od retkih ličnih vlasništva kompanije, koji mogu da razvijaju i šire po svojoj volji, jer iako je Obsidian uradio gomilu sjajnih igara u svojoj istoriji, to su mahom bile igre po tuđim licencama, PoE je jedini svet koji je potpuno u njihovom vlasništvu.

Gostujući u emisiji “IGN Unfiltered”, direktor dizajna u Obsidianu, Džoš Sojer, je rekao da su u Obsidianu od prvog dana bili otvoreni da praktično bezgranično šire i bogate svet PoE. To u praksi znači da bi voleli da vide recimo igru iz prvog lica poput Elder Scrolls igara, ili neku avanturu, grand strategiju ili taktičku strategiju poput Xcom igara, što bi on lično veoma želeo.

Takođe, naglasio je i da su potpuno otvoreni i da prosto daju licencu i tehnologiju i drugim studijama koji pokažu želju da rade igre unutar ovog sveta, i da bi jako voleli da vide šta bi se izrodilo iz toga.



DŽIM KERI ĆE GLUMITI EGGMANA U SONIC FILMU?

Ljubitelji kultnog gejmerskog ježa će sledeće godine imati prilike da po prvi put uživaju u Sonicu i na filmskom platnu.

Ovo je potvrđeno ranije ove godine, kada smo dobili zvanični datum izlaska filma o Sonicu, na kome SEGA već neko vreme vredno radi u saradnji sa Paramount produkcijom. Sada nam stiže još jedna zanimljiva informacija, koja nije zvanična, a koja kaže da čuveni holivudski komičar Džim Keri pristupa ekipi, kako bi odradio ulogu Dr. Ivo “Eggman” Robotnika, prenosi portal Deadline.

Film je kombinacija igranog filma i CGI, odnosno kumpjuterske animacije, a Džim Keri bi po ovim izvorima trebalo da pozajmi glas Robotniku. Od ostalih glumaca, već se zna da se igrati Džejms Marsden i Tika Sumpter, dok je scenario napisao Patrik Kejsi, mada je on u osnovi dobri stari Sonic protiv Dr. Eggmana koji želi da uništi svet.

Samo se nadamo da će Keri ostati “pozitivan” jer je u poslednje vreme često zabrinjavao svoju publiku, ali izgleda da je našao svoj mir i spokoj u slikanju i drugim formama umetnosti.

CORSAIR KUPIO ELGATO GAMING

Ukoliko ste ikada strimovali ili snimali vaše gejming sesije na konzolama, velika je verovatnoća da ste se susreli sa periferijama koje proizvodi kompanija Elgato.

Oni proizvode kartice za hvatanje snimka i drugu opremu potrebnu za snimanje i strimovanje, i generalno važe za jednog od najjačih i najpopularnijih igrača na tom polju, iako mi moramo da priznamo da smo često imali ne baš dobrih iskustva kada smo koristili Elgato karticu kako bi snimali materijal sa konzola na PC, ali verujemo da je to generalni problem.

U svakom slučaju, ova poznata nemačka marka je od danas postala deo porodice kompanije Corsair, koja je objavila da je obavila kupovinu Elgato Gaminga. Ovo će Corsairu pre svega pomoći da kvalitetnije i bolje podrži svoj plan podrške esport i speedrunner strimerima, jer želi da proširi i učvrsti svoj brend među striming publikom.

Elgato Eve, deo Elgata koji se bavi proizvodima za pametne telefone, nije deo ove kupovine i ostaje da posluje nezavisno pod novim imenom, Eve Systems.

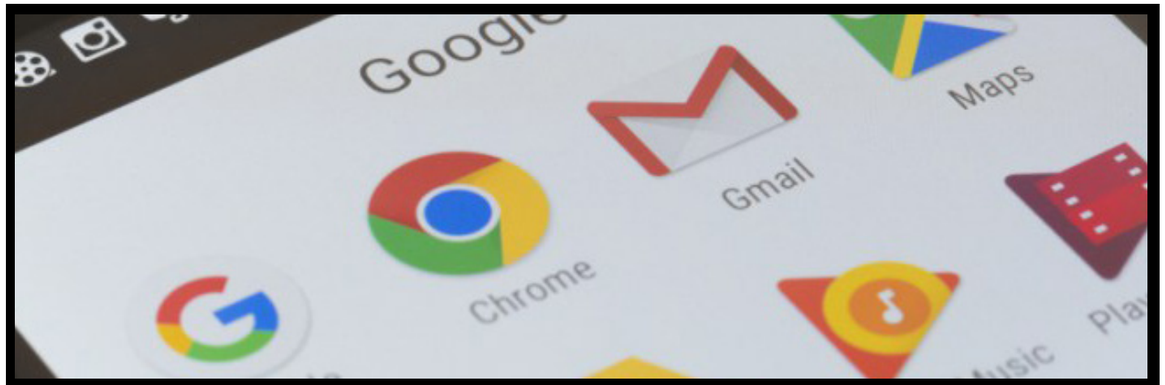
BLACK OPS 4 MOŽDA DOBIJE PODRŠKU ZA MODOVE

Call of Duty: Black Ops 4 nam stiže ove godine i pošto su developeri iz Treyarcha odustali od tradicionalne singlplejer kampanje možda zauzvrat igračima pruži ono što smo je dugo vremena manjkalo ovom serijalu pucačina – podršku za modove.

Čelnik Treyarcha, Den Banting, je u razgovoru za GamerHubTV govorio o novinama koje nas očekuju u Black Ops 4, kao i o implementaciji starijih mapa. On se između ostalog dotakao i podrške za modovanje: “Ljudi blisku Treyarchu znaju da smo veliki fanovu zajednice modera i veliki broj developera smo zaposlili direktno iz te zajednice zato što su napravili mod koji je bio zapaženi.”

Banting je naglasio da je ipak još uvek rano da se govori o modovima i da se oni mogu pojaviti tek u periodu nakon izlaska igre, što je slična taktika kao kod Black Ops 3, gde su se modovi pojavili godini dana nakon izlaska igre

Nismo baš sigurni kako će modovanje igre funkcionisati pošto će Black Ops 4 biti dostupan na PC-u putem Battle.net platforme, a ne putem Steama, gde je distribucija modova znatno lakša. Call of Duty: Black Ops 4 izlazi 12. novembra za PC, Playstation 4 i Xbox One



GUGL PRAVI SVOJU GEJMING PLATFORMU, UDARA NA MAJKROSOFT I SONI?

Internet gigant Gugl (Google) je odavno prestao da bude samo glavni pretraživač mreže, i već godinama predstavlja jednu od najvećih imperija na polju interneta i tehnologije, koji praktično zalazi u sve svere elentronskog života. Dovoljno je samo reći Android, Gmail, Chrome i Youtube, sve vlasništvo Googla, i već vam je jasno kako stoje stvari.

Zato nas i ne čudi insajderska informacija koju su preneli novinari Kotakua, a koja kaže da Google navodno radi na velikoj ofanzivi ka gejming svetu, što inače već godinama pokušava preko Youtubea i Red/Gejming ideje, no nikako ne uspeva sa tim, a navodno su 2014. godine želeli da kupe i Twitch, ali ih je Amazon pretekao.

Kako izveštava Kotaku, Gugl će na gejming sada udariti preko tri fronta: Jedan je razvoj snažne striming platforme, drugi je razvoj hardvera i treći je agresivno angažovanje i kupovina velikih studija, da prave igre pod direktnom kapom Gugla.

O striming platformi se verovatno i najviše zna. Njeno kodno ime je Yeti i u razvoju je već duže vreme. Da razjasnimo, ovde se ne radi o video strimovanju poput onog na Twitchu, već o strimovanju igara koje se pokreću na udaljenim jakim mašinama, i koje zatim korisnik igra kod kuće na najboljim podešavanjima čak i preko neke krntije od računara, jer mu je dovoljan samo jak i stabilan internet. Mnogi su još uvek skeptici kada je u pitanju strimovanje igara, računajući i nas ovde u redakciji, pogotovo što je nekoliko sličnih projekata već propalo. Ipak, izgleda da Gugl snažno veruje u ovo i želi da ga podigne na viši nivo, uz moguću integraciji sa samim Youtubeom.

O hardverskom delu ovog projekta se manje zna, ali se računa na to da se radi o mašini koja bi bila specijalizovana da podrži strimovanje igara na najefikasniji način, kako bi ceo projekat zaživeo.

Mnogi su rekli na E3 da misle da je strimovanje igara budućnost, poput vlasnika UbiSofta, a Majkrosoft i EA su već najavili da uveliko rade na svojim striming servisima.

NOVE GLASINE UPUĆUJU DA PLAYSTATION 5 DOLAZI SA AMD PROCESOROM I NAVI GRAFIKOM

Sony tokom svoje E3 prezentacije nije otkrio sledeću generaciju Playstation konzole, što znači da se nastavlja sa glasinama koje se svakoga dana pojavljuju širom interneta. Još tokom maja se pojavila glasina da će Playstation 5 koristiti AMD-ov Ryzen procesor, koju nam je otkrio jedan od zaposlenih koji radi na optimizaciji ove vrste procesora. Najnoviji niz glasina koji takođe dolazi sa tvrdnjom da će petica pod haubom imati upravo neki od Ryzen procesora, a anonimni izvor kaže još i da će se koristiti Navi tehnologija kao grafički pokretač.

Soni je i tokom izrade Playstation 4 konzole sarađivao sa kompanijom AMD, tako da nas ove glasine ne čude. Ono što nije otkriveno je kakva će Navi grafika, koja potiče iz Radeon Technologies, zapravo biti i koliko će biti naprednija u pogledu grafičkih sposobnosti i termalnog dizajna, a ne zna se još ni da li će konzola posedovati neki od već postojećih Ryzen čipova ili se radi na specijalnom čipu.

Sa druge strane, polako su počele da se pojavljuju i glasine za sledeću generaciju Majkrosoftovih konzola, gde za sada znamo da će postojati više uređaja koji nose kodno ime Skarlet, kao i da se njihov dolazak očekuje za 2020. godinu.

ANALITIČARI PREDVIĐAJU DA ĆE SE VIDEO IGRE DO 2022. GODINE PRODAVATI SAMO U DIGITALNOM FORMATU

Kako vreme prolazi distribucija video igara se sve više okreće ka digitalnom, dok je prodaja igara "u kutiji" postaje sve manja i manja, što dovodi do velikih problema prodavcima video igara kao što je Gamestop.

Sada analitičari Majkl Olson i Jung Kim, posredstvom izveštaja sa sajta Piper Jaffray, predviđaju da će distribucija video igara do 2022. godine, možda i kasnije, postati u potpunosti digitalna.

Analitičari su istakli još jedno predviđanje u vidu povećanja zarade od 2020. godine kod izdavača Activision, Electronic Arts i Take-Two i da će to biti kao posledica sve većeg broja igara po principu pretplata i striminga, što svakako donosi više novca nego standardna kupovina.

Naravno, analitičari možda i ne budu u potpunosti u pravu, jer i dalje postoji dosta posvećenih ljudi koji više vole da imaju igre na policama, ali je svakako zapaženo da digitalnim putevi beleže sve veći rast.

REMEDY: ŽELIMO DA NAPRAVIMO NOVU ALAN WAKE IGRU

Studio Remedy je nedavno objavio rad na novoj igri imena Control, koju smo imali prilike premijerno da vidimo na E3 Sony konferenciji.
Autori kultnih klasika kao što su Alan Wake, Max Payne i Quantum Break, nam uvek donose nezaboravne i upečatljive igre, sa zanimljivim gejmplejom i pričom koja nas uvlači u svet igre, tako da se radujemo svakom njihovom novom projetku.

Novinar portala Dual Shockers je imao prilike da priča sa predstavnicima studija na E3, i jedno od pitanja se odnosilo i na potencijalni nastavak čuvenog Alan Wakea, za kog mnogi smatraju da je već trebao da se desi. Kasurein, jedan od dizajnera u Remedy studiju je na ovo odgovorio: "Imamo sreće da je Alan Wake naše intelektualno vlasništvo, a ne vlasništvo nekog izdavača, tako da je opcija uvek tu. Svi mi u studiju jako volimo Alan Wake, to je igra koja nam je jako bliska i draga. Želim ovo glasno da kažem – svi želimo da napravimo novu Alan Wake igru. Ne mogu više od toga da kažem, sačekaćemo i mi da vidimo šta će se desiti sa igrom".

Nadamo se da ovo znači neku "tihu" najavu da se na igri radi, jer svako ko je igro originalnu igru, zna da nam je nastavak jako potreban i zbog toga što je sama igra bila sjajna, ali i zbog nekih drugih stvari koje nećemo spojlovati onima koji igru još nisu odigrali.

IGRA KOJA KOMBINUJE DRAGON BALL Z, ONE PIECE, NARUTO I DEATH NOTE

Sa Xbox konferencije stigla je i poprilično neočekivana, ali verujemo uzbudljiva vest za sve vas anime fanove.

Bandai Namco nam je predstavio Jump Force, fajtersku igru u kojoj se čuveni Anime karakteri iz kultnih serijala bore protiv raznih negativaca. Za sada su nam potvđeni Dragon Ball Z, One Piece, Naruto i Death Note, barem na osnovu trejlera, ali osim trejlera, trenutno nemamo drugih informacija, tako da ćemo morati da sačekamo i vidimo šta će Bandai Namco da nam detaljnije otkrije o ovoj igri.

Ono što znamo je da igra stiže sledeće godine, za Xbox One i PS4.

USKORO BI TREBALO DA OČEKUJEMO NAJAVU SUDIJA DRED IGARA

Pre nešto više od godinu dana, februara prošle godine, kompanija Rebellion je objavila da postaje otvorenija i slobodnija sa licenciranjem franšize stripova 2000 AD.

Ova franšiza je široj publici najpoznatija po čuvenom Sudiji Dredu, čije smo filmove sa Staloneom svi gledali kao klinci, ali su mnogima poznati i karakteri kao što su Rogue Trooper ili Strontium Dog. Judge Dredd je jedan od karaktera iz franšize stripova pod imenom 2000 AD, koja je prošle godine slavila 40 godina od prvog izlaska 1977. godine. Trenutni vlasnik franšize je kompanija Rebellion Developments, koja je, kako prikladno, upravo 2000. godine kupila 2000 AD i od tada pored razvoja igara se bavi i izdavaštvom stripova.

Distopijski svet 2000 AD je sjajna podloga za kvalitetne igre, ali nažalost, Rebellion do sada nije izbacio ni jednu igru vrednu pomena iz ove franšize. Iako su poznati po sjajnom Sniper Elite serijalu, ono po čemu ne mogu da se pohvale, su upravo igre koje su radili u okviru 2000 AD franšize. Igra Judge Dredd: Dredd vs. Death ima sramotnu ocenu od 55/100 na Metacriticu, a ništa bolje nije prošao ni Rogue Trooper iz 2006. godine, sa tek nešto višom ocenom kritike.

Upravo zbog toga su pre 14 meseci odlučili da će čitav svet 2000 AD stripova biti otvoren za licencirano rentiranje, što znači da bilo koji izdavač ili studio koji želi da pravi igre sa čuvenim stripskim karakterima kao što su Judge Dredd, Rogue Trooper ili Strontium Dog, će sada jednostavno moći da plati licencu i krene sa razvojem igre.

I sada, nakon skoro godinu i po dana od ove objave, imamo prve konkretne reči o novim igrama iz ovog sveta, i to ne jedna, nego nekoliko njih! Ovo je izjavio Džejson Kinglsej, izvršni direktor Rebelliona, koji je rekao da su u završnim pregovorima sa nekoliko studija koji će raditi igre iz ovog sveta, i da prve najave novih igara možemo da očekujemo u narednim mesecima.

Jedva čekamo da vidimo šta će nam to doneti, jer je svet 2000 AD zaista prepun potencijala za raznorazna kvalitetna gejming iskustva.

THE LAST OF US PRODAT U PREKO 17 MILIONA PRIMERAKA

Više nego fantastična Playstation ekskluziva, The Last of Us, je tokom svojih pet godina postojanja zauzela posebno mesto u srcima fanova, a o tome da je stigla do mnogih najbolje govori činjenica da je prodata u preko 17 miliona primeraka.

Peta godišnjica je bila 14. juna, kada se The Last of Us prvi put pojavio za Playstation 3 2013. godine, a kasnije je izašla i za konzolu trenutne generacije. The Last of Us je ubrzo nakon pojavljivanja prikupio brojne pohvale od strane kritike i od fanova, zbog čega je studio Naughty Dog postao još zvučnije ime u gejming industriji.

Mnogi ćemo The Last of Us pamtiti po fantastičnim momentima koji su nam pruženi, ali sada dolazi vreme i za neke nove, pošto uveliko teče rad na drugom delu koji je sudeći po trejleru prikazanom na E3 sajmu poprilično brutalno dobar.

CALLER'S BANE (BIVŠI SCROLLS) POSTAO POTPUNO BESPLATAN ZA IGRANJE

Studio Mojang, koji je svetsku slavu stekao po ultra-popularnom planetarnom hitu Mincraft, je 2014. godine plasirao i zanimljivu strateško-kartičnu igru Scrolls, koja je publici verovatno najpoznatija po neslavnom pokušaju Bethesde, odnosno njihovog vlasnika Zenimax, da tuži Mojang zbog korišćenja reči "Scrolls" u naslovu, što je po njima moglo da "zbuni" korisnike da igra ima neke veze sa njihovom franšizom The Elder Scrolls. Na sreću po Mojang, ali i mnoge druge manje studije koji bi mogli na ovaj način da budu zlostavljani od strane velikih, ovaj slučaj je odbačen kao neosnovan i Mojang je zadržao pravo da igru zove Scrolls.
Ipak, igra nije uspela da uhvati zamah i dovoljnu popularnost da bi bila održiva, pa je još 2015. Mojang rekao da će u jednom trenutku ugasiti servere, što se i desilo 3 godine kasnije, odnosno februara ove godine. Na sreću po fanove ove igre, Mojang je iza zavese radio i na tome da omogući igri da nastavi da živi i danas je došao taj dan.

Igra je postala potpuno besplatna za igranje svakom ko želi da je igra. I klijent igre, ali i serveri, se daju potpuno besplatno na korišćenje svakom ko to želi. Kako više nema zvaničnih servera, da bi se igra igrala potrebno je da neko održava privatni server, pa se zato potrebni fajlovi i alati za servere takođe daju džaba. Osim što ćete moći da održavate server za igranje, ovo znači da ćete tu moći i da radite šta god želite, odnosno da se "igrate" sa balansom igre i sami kreirate neke nove uslove što se tiče gejmpleja.

Ovo je svakako sjajan gest ovog studia jer je omogućio igri da nastavi da živi kroz fanove i one koji bi možda želeli da igraju igru, jer u današnje vremen "onlajn" igara, svaki prestanak zvanične podrške, nažalost često znači i smrt za igru.

Zajedno sa prelaskom u "besplatnu" igru, studio je konačno rešio i da promeni ime igre, bez ičijeg forsiranja, tako da se igra sada zove Caller's Bane.

HITMAN 2 ZVANIČNO PREDSTAVLJEN, NEĆE IMATI EPIZODNI FORMAT

Izgleda da su Warner Bros Games i IO Interactive našli zajedničku takčku interesa.

Oni svoju saradnju otkrili zajedničkim predstavljanjem igre Hitman 2, u kojem se ćelavi ubica vraća u posao asasinacije na raznovrsnim lokacijama.
Hitman 2 neće imati epizodno izdavanje sadržaja, za razliku od prvog dela u rebootovanom serijalu, već će sav sadržaj biti dostupan odjednom. Igra će nas voditi na mesta kao što su prašume i užarene drumove Majamija. Agent 47 će imati znatno više opcija pri realizaciji svog zadatka a biće omogućeno i co-op igranje(!).

Hitman 2 već ima i datum izlaska za PC, Playstation 4 i Xbox One – 13. novembar, a više detalja ćemo saznati u narednom peridu.

PREDSEDNIK SAD U VELIKOM ROBOTU SPAŠAVA AMERIKU – VRAĆA NAM SE METAL WOLF CHAOS

Jedan od "malih velikih" bisera s početka ovog veka nam se na velika vrata vraća ove godine, zahvaljujući Devolver Digitalu.
U pitanju je potpuni remaster igre Metal Wolf Chaos, koji je 2004. godine izašao kao Xbox ekskluziva, a sada u osveženom izdanju stiže na Steam.

Na remasteru će pored originalnih tvoraca igre, From Software, najveći posao obaviti General Arcade, pošto From Software već ima pune ruke posla oko njihove nove "Souls-lie" igre, Sekiro: Shadows Die Twice.

U igri igrate kao Majkl Vilson, imaginarni rođak Vudro Vilsona, koji je postao novi predsednik Amerike u sred opšteg haosa i građanskog rata, i koji je primoran da beži iz Bele Kuće, ali onda oblači moćno Mech odelo, poznatno kao naslovni "Metalni Vuk" i kreće u akciju da spasi Ameriku i vrati se u Belu Kuću.

Igra je zbog zabavanog gejmpleja i šašave premise priče postala kultni klasik, tako da je sjajno što će i novije generacije imati prilike da isprobaju igru, i to preko Steama, gde će igra svakako biti dostupnija.

CYANIDE & HAPPINESS BATTLE ROYALE – RAPTURE REJECTS!

Umoru pomame za battle royale igrama, više smo potpuno oguglali kada neko najavi igru ili mod koji nam donosi Battle Royale, jer svi žele da jašu na krilima trenutno popularnog žanra.

Ali to i nije slučaj sa igrom Rapture Rejects, koja je sinoć premijerno prikazana na PC Gaming konferenciji u okviru E3 2018. Naime, u pitanju je igra koju legendarni kreatori stripova i kratkih crtaća za odrasle, Cyanide & Happiness, donose u saradnji sa studijom Galvanic Games, i izdavačem TinyBuild.

Za sada nemamo previše informacija o samom gejmpleju, osim onoga što smo videli pri kraju trejlera, a to je da će se igrati iz izometrijske perspektive i da pomalo liči na Don't Starve, ali nas je prepoznatljivi i fenomenalni humor kupio već u startu, tako da ćemo morati da probamo ovaj battle royale!

Postavka igre je ta da je došao sudnji dan, i svi "čisti" su otišli na nebo, dok je šljam ostao u apokalipsi na Zemlji, među njima naravno i mi, i sada se moramo boriti da preživimo to sve nekako.

AFTERPARTY – ŽURKA U PAKLU

Od autora sjajne narativne avanture Oxenfree, studija Night School, konačno nam stiže najava novog projekta pod nazivom Afterparty.

Pomenuta grafička novela-avantura Oxenfree, je izašla pre skoro dve i po godine, januara 2016, tako da smo na novi naslov ovog studija čekali solidno dugo. Već na prvi pogled jasno je da Afterparty prati isti vizuelni i narativni stil kao i Oxenfree. Ovoga puta smo u ulozi dvoje prijatelja, Milo and Lole, koji su poginuli, ni ne znajući, i tako završili u paklu koji izgleda dosta drugačije od onoga što biste očekivali, pomalo komično i sa đavolima koji baš i nisu previše strašni. Videli smo sam početak igre, i upoznajemo se sa našim glavnim karakterima kao i sa samim okruženjem pakla.

Vizuelni dizajn igre je fenomenalan i na svakom koraku se vide sitni komični detalji koji na "šaljiv" način prikazuju patnje nesrećnika koji su završili u paklu, ali i samu društvenu hijerarhiju đavola, koji su prikazani kao svakodnevne osobe sa specifičnim poslovima u "firmi" zvanoj pakao.

I sama premisa igre je komična, kako bi se vratili na Zemlju, moramo da pobedimo samog Satanu i pijančenju, a čini nam se da je Lola bila partimanijak u stvarnom životu, tako da verujemo da joj to neće teško pasti. Nama se Oxenfree jako svideo, tako da jedva čekamo da zaigramo i ovu igru. Ipak, za to ćemo se načekati, jer je planirani datum izlaska negde tokom 2019. godine.

SEGA ZVANIČNO PREDSTAVILA TEAM SONIC RACING

Par meseci je prošlo od Seginog tajanstvenog tizera u kojem smo videli samo far besnog automobila koji je upućivao da se radi o trkačini, a sada je stigla i zvanična potvrda da je u pitanju Team Sonic Racing.

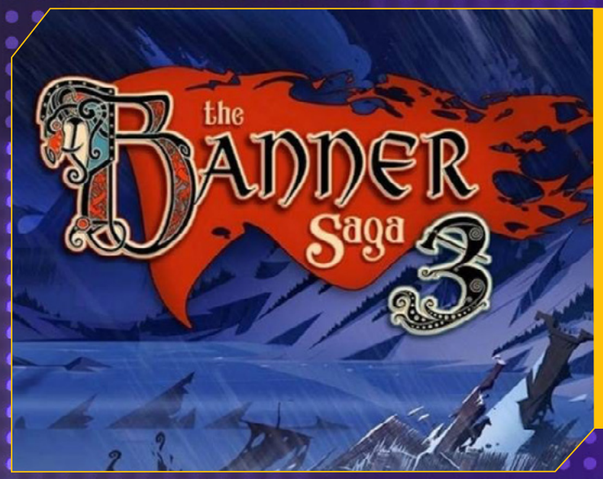
Team Sonic Racing nam donosi iskustvo trkanja sa prijateljima(oflajn i onlajn) u vidu tima ili u kompetitivnom modu sa 15 raznolikih karaktera iz prepoznatljivog Sonic univerzuma. Na razvoju igre radi studio Sumo Digital, koji već ima velikog iskustva u izradi trkačina, a već je radio na par Sonic Racing igara u prethodnim godinama.

O Team Sonic Racing ćemo saznati tokom leta, a trenutno je poznato i da će izaći tokom zime za PC, Playstation 4, Xbox One i za Nintendo Switch.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE LETA

Najnovije izdanje čuvene Konamijeve fudbalske igre, PES 2019, donosi povećan broj licenciranih liga, iako su ostali bez Lige šampiona. Igra će imati brojna vizuelna poboljšanja u odnosu na izdanja iz prethodnih godina, a developeri obećavaju u niz važnih promena u gejmpleju, koje će se pre svega ogledati u individualnosti svakog od postojećih igrača sa većim akcentom na umeće i snagu.



BANNER SAGA 3

Tačka na maestralnu avanturu inspirisanu nordijskom mitologijom se stavlja tačka ovog leta sa trećim delom Banner Sage. Ova igra prati proverenu formulu prethodnika, sa predivnim vizuelnim stilom i strateškim elementima koje u potpunosti nosi priča. Banner Saga 3 stavlja i dosta teških odluka pred igrače, koje će ih odvesti u različitim smerovima tokom jedinstvenog putovanja.

PC, PS4 I XBOX ONE - 24. JUL

DEFIANCE 2050

Trion Worlds nam donosi besplatnu pucačinu, Defiance 2050, u kojoj imamo prilike da se proslavimo kao Ark Hunter u ogromnom okruženju razorene planete Zemlje. Igra donosi brojne opcije za kastomizaciju karaktera sa mnoštvom klasa, oružja i sporednih nadogradnji tako da se svaki igrač po nečemu ističe od ostalih. Osim igranja u Solo i Squad modovima, igrače očekuju masovne bitke u ovoj besplatnoj pucačini.

PC, PS4 I XBOX ONE - 10. JUL

OCTOPATH TRAVELER

Square Enix na Nintendo Switch donosi veoma zanimljivu igru u kojoj nas čeka 8 avantura sa osam različita heroja, jedinstvenih po svojim pričama i putovanjima, ali i po sposobostima koje nose. Ovaj RPG donosi predivno iskustvo inspirisano retro igrama, ali sa modernim mehanikama i u predivnom svetu.

NINTENDO SWITCH - 13. JUL

WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

Najnovija ekspanzija za legendarni World of Warcraft dolazi ovog leta i vodi nas pravo u bitku za Azerot. Sa ovom ekspanzijom igrači dobijaju nove kotinente, šest novih rasa za igranje, neke izmene u komunikaciji sa drugim igračima, kao i neizostvani radovi i čak 10 dungeona. Ono što nas posebno zanimljivo očekuje jesu Warfronts modovi igranja koji su inspirisani kultnim Warcraft 3 i donose kooperativne bitke za do 20 igrača.

PC - 14. AVGUST

F1 2018

Codemasters nam donosi trke Formule 1 u još glamuroznijem izdanju sa unpređenom grafikom, ali i mnogo pozitivnih izmena koje se kriju ispod haube. Produbljeno je iskustvo igranja u career sistemu sa još više opcija tokom igranja, a sem modernih mašina, igra će nam dozvoliti da se trkamo i u onim klasičnim koje su ostale zapamćene kroz istoriju. Osim standardne verzije igre postoje glasine da dolazi i VR podrška.

PC, PS4 I XBOX ONE - 24. AVGUST

STRANGE BRIGADE

Kooperativnih igara nikada dosta i sve je više njih koje u srži jure jednostavnu formulu, ali sa jako interesantnim novinama sa druge strane. Takav naslov je Strange Brigade koji nam donosi Rebelion, kreator Sniper Elite igara. Ovde idemo u Egipat 1930. godine u potrazi za ukletim blagom faraona. Kako bi savladali uzdignuto carstvo mrtvih i dokopali se blaga, sva 4 igrača će morati da svoje unikatne sposobensti stave na ultimativni test.

PC, PS4 I XBOX ONE - 28. AVGUST

YAKUZA KIWAMI 2

Rimejk originalne Jakuze 2 se još prošle godine pojavio na japanskom tržištu, a ovoga avgusta ćemo i mi, igrači u ostalim delovima sveta, imati prilike da zaigramo neverovatne avanture kao Kazuma Kirju. Ovo rimejk izdanje nam donosi pre svega grafička poboljšanja kao i ona koja se tiču samog gejmpleja, a Sega je na svu sreću rešila i da izmeni priču, kako bi bila manje zbunjujuća.

PS4 - 28. AVGUST

PRO EVOLUTION SOCCER 2019

Najnovije izdanje čuvene Konamijeve fudbalske igre, PES 2019, donosi povećan broj licenciranih liga, iako su ostali bez Lige šampiona. Igra će imati brojna vizuelna poboljšanja u odnosu na izdanja iz prethodnih godina, a developeri obećavaju u niz važnih promena u gejmpleju, koje će se pre svega ogledati u individualnosti svakog od postojećih igrača sa većim akcentom na umeće i snagu.

PC, PS4 I XBOX ONE - 30. AVGUST

Autor: Ivan Danojlić

PRVI UTISCI

THE CREW 2

BRZO, BRŽE, LUDO

Nakon osrednjeg prvenca, Ubisoft se vraća sa drugim delom igre The Crew, i imali smo priliku da vidimo kako su oni sve to zamislili u nastavku kroz zatvoreno beta testiranje. I možemo vam slobodno reći, ako završe započeto, tj. što smo videli kroz igranje ove bete, igra će biti mnogo bolja i mnogo zabavnija od svog prethodnika.

Igra nas je na samom početku provukla kroz sva vozila koja ćete moći da koristite da se trkate, a to uključuje sportska kola, terenska vozila, akrobatske avione i glisere. Kao bonus za kraj, kada dostignete određeni nivo, imaćete mogućnost da sednete i u F1 bolid, a koliko smo uspeli da vidimo, u pitanju će biti Red Bull bolid Danijela Rikarda.

U The Crew 2, najbitnija stvar pored trkanja će biti vaša pozicija u svetu socijalnih medija, iliti popularnost. Kako je cilj u igri biti što brži i luđi, kreatori su odlučili da to upare sa današnjim trendovima socijalnih medija, tako da će vaš napredak odlučivati broj vaših pratioca koji će rasti sa svakom vašom ludorijom koju izvedete. Na ovaj način igra vas tera da konstantno držite nogu na gasu kako biste zadivili što više ljudi, i na taj način sačuvali posao i položaj u kompaniji koja vas snadbeva vozilima. Naravno, van trka ćete moći da odmorite od ovoga i opušteno se vozite po gradu, razgledajući okolinu i isprobavajući vozila.

Kad smo već kod vozila, igrači će imati lep izbor ispred sebe sa kojim mogu da se igraju. Sportski automobili imaju najdužu listu dostupnih primeraka, što je donekle i logično, jer će se verovatno većina igrača fokusirati na ovu grupaciju. Glisera trenutno nema mnogo, ali možda se to promeni do izlaska konačne verzije igre. Vozila koja su nam dostupna sva izgledaju egzotično i lepo, što se ne može reći za modele likova.

Grafički, igra većim delom izgleda prelepo, i uživanje je voziti i na zemlji, i na vodi, a i u vazduhu. Predeli su lepo urađeni, dok su modeli vozila urađeni do detalja i prelamanje svetlosti o njih doprinosi atmosferi tokom vožnje.

Jednu stvar smo primetili tokom igre, a to je da uzburkano more nije baš najsrećnije urađeno, i da bi mu trebalo malo peglanja do konačne verzije. Takođe, kao što sam već spomenuo, ljudi su lošije urađeni od modela vozila, što je malo čudno, ali verujemo da su kreatori mislili kako se oni neće mnogo koristiti ili pojavljivati, tako da neće biti toliko bitno. Naravno, modeli ljudi nisu na nivou publike raznih sportskih simulacija, ali su primetno lošiji u odnosu na kola.

Pošto već pričamo o vodi, spomenućemo i par bagova u igri koje smo primetili, a prvi na listi je vožnja na velikim talasima. Vozila se u vašim rukama ne ponašaju onako kako biste želeli, i koju god taktiku da koristite u trci, AI će taj deo uvek proći bolje od vas. Tako da, ako ne poprave ovo do konačne verzije, igrači će morati da se potrude da zarade prednost pre tog dela, kako bi mogli da ostanu na prvom mestu do kraja trke. Drugi bag koji smo primetili su ćoškovi. Da, znamo da to zvuči malo čudno, ali kada vam objasnimo šta je u pitanju, videćete da nismo ludi. U ovoj igri, kao što je već pričano, poenta je da vozite što brže i luđe kako biste bili uspešniji. To podrazumeva razne vratolomije, kao i korišćenje prečica i skraćivanje staze. Tu dolazimo do problema, jer u trci po gradu, ako pokušate da skratite stazu na određenim mestima, udaraćete u nevidljivi zid, i tako upropastiti svoj

progres u trci, jer će vam trebati vremena da nađete pravac kuda možete da prođete. Pored ovog, tu je i standardni bag nepomičnih objekata, koje biste inače mogli da srušite blagim šutiranjem, ali kola će zaustaviti u mestu. Živimo u nadi da će sve ovo biti ispeglano kada nam dođe na testiranje finalni produkt.

Jedna od stvari koje smo uspeli da vidimo jeste i broj trka koje čekaju igrače, i iako nisu bile sve dostupne za igranje tokom zatvorene bete, ono što nam je bilo otključano je bilo veoma interesantno, a verujemo da će broj trka zadovoljiti sve, i da ćemo imati sate i sate zabave. Moramo napomenuti jednu stvar, a to je lootbox sistem, koji postoji u ovoj igri. Za sada je dostupan samo kroz trkanje, i mikro transakcije nisu potvrđene, te se nadamo da će tako i ostati. Interesantna stvar, lootboxovi će se pojavljivati na samoj stazi, tako da ćete morati da se dovezete do njih, što je lep detalj.

S obzirom da se izlazak očekuje za kraj meseca, UbiSoft nema mnogo posla oko poliranja ovog naslova, ali ga ima. Potencijal je tu, šansa da se privuku novi igrači, kao i da usreće igrače prethodnog dela. Mi smo srećni sa onim sto smo videli i probali, na Ubisoftu je sada da ne stvore probleme na izlasku igre.

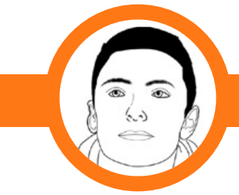
RAZVOJNI TIM
Ivory Tower

CENA
59.99€

LINK
https://thecrew-game.ubisoft.com/the-crew-2/en-us/home/

- ✔ Brza i interesantna.
- ✔ Veoma zabavna vožnja.
- ✔ Više nego dovoljan broj trka.
- ✘ Karakteri su lošije urađeni.
- ✘ Bagovi na stazi.

CRASH BANDICOOT N·SANE TRILOGY
2 BONUS NIVOA UKLJUČENA
STORMY ASCENT & FUTURE TENSE
29.06.2018
PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH
7 www.pegi.info
ACTIVISION
SPYRO REIGNITED TRILOGY
PREORDERUJ ODMAH



Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

Realm Royale

FANTAZIJSKI BATTLE ROYALE

Verovtano je do sada i ceo internet došao do zaključka da imamo i previše Battle Royale igara kojima nas bombarduju razni developeri sa svih strana. Tako sada iz Hi-Rez studija stiže Realm Royale, besplatna igra koja je prvobitno planirana da postoji kao zasebni mod u hero pucačini Paladins, ali se developeri iz nepoznatih razloga odlučili da je kao standalone donesu na Steam Early Access.

Ova pucačina funkcioniše kao i svaki drugi Battle Royale, 100 igrača iskače iz letelice na veliku mapu, koja je ovde podeljena u nekoliko različitih bioma, poput ledenih površina, pustinja, zelenila i sličnih površina. Iskakanje i samo sletanje u oblast na koju igrači žele je dosta grubo i loše izrađeno tako da se ima jako malo kontrole, pogotovu ako vam je želja sleteti što dalje od rute kojom se leti, a pošto se ovde ne uklapaju motorizovana vozila, u Realm Royale ćete jahati konja kako bi brže bežali od kruga/oluje. Ovde nema padobrana već se heroji spuštaju sa tzv superhero landing(što bi rek'o Dedpul) i potom traže oružja i oklop kako bi se spremili za susret sa ostalima, a tu su i sposobnosti o kojima ćemo kasnije. Oružja ima dosta u ponudi i razlikuje se od vatrenog do hladnog, poput mačeva i samostrela. Tu su i napici(potions) koji igračima služe za regeneraciju štita i zdravlja, a ostale elemente koji nisu potrebni igrači mogu uništiti i dobijaju materijal za kraftovanje legendarnih oružja u „livnici", koja pružaju znatnu prednost igračima u borbi. Sukob najbolje funkcioniše iz što veće blizine, dok se u daljini retko kada može rešiti okršaj. Zanimljivo je to što igrači na neki način dobijaju drugu šansu jer kada ih drugi igrač savlada oni se pretvaraju u veliko pile sa zastavom koje će se nakon nekoliko sekundi vratiti nazad u ratnika, ali je potrebno preživeti taj period i izbeći neprijateljsku vatru.

Jedna unikatna i veoma dobra stvar kod ovog naslova je to što nisu svi igrači isti već se razlikuju u odnosu na to koju klasu odaberu. Klase koje postoje su Warrior, Mage, Hunter, Engineer i Assassin, i svaka od ovih klasa ima po neku pasivnu sposobnost koja je stalno aktivna i pruža neku prednost, tako Warrior regeneriše po 5 HP-a u sekundi ili Assassin ima brzinu kretanja za 10% veću od drugih klasa. Osim pasivne, heroji dobijaju i sposobnost koja im pruža da se brže kreću kroz realm, poput teleporta. Igrači imaju dostupno još slotova za sakupljanje sposobnosti iz loot kutija koje se razlikuju po nivou i efektu i ima ih dosta, što je odličan potez developera da dobro odradi sistem po kojem se ističete od ostalih igrača.

Kao i svaka igra u Early Accessu, i Realm Royale pati od poznatih dečijih bolesti za koje se možemo samo moliti(ne znam više kome) i čekati da one budu eventualno ispravljene. Takođe, ne može a da se ne primeti low-effort. Sam sistem napucavanja nije preterano izmenjen i ležaće dobro igračima koji su probali Paladins. Glavno pitanje koje se nameće vašem autoru je: Kada su već želeli

"JEDNA UNIKATNA I VEOMA DOBRA STVAR KOD OVOG NASLOVA JE TO ŠTO NISU SVI IGRAČI ISTI VEĆ SE RAZLIKUJU U ODNOSU NA TO KOJU KLASU ODABERU."

da naprave samostalnu igru zašto je nisu napravili tako? Jer su gomilu asseta što grafičkih, što zvučnih, kao i određene dizajnerske poteze, preneli „1 kroz 1" iz Paladins u ovu Battle Royale pucačinu. Mislim, nije da nešto preterano smeta, i imam na stotine sati u Paladinsima, ali jednostavno je neukusno što se Hi-Rez nije trudio da donese igru koje će biti unikatna po nečemu već je odrađeno traljavo i što brže kako bi se uhvatili za zlatnu žilu, odnosno džep igrača. Jedino što mi se lično dopada, a što je preneto iz gore spomenutog šutera, jesu fantazijski elementi koji prate isti Realm.

Hi-Rez zapravo ima jako dobru priliku da igru načini vrednom pažnje na Battle Royale sceni i to upravo zbog sistema klasa i sposobnosti, kao i elemenata fantazije. Jedino što ostaje je da pametno iskoriste tu šansu i reše probleme od kojih igra pati tokom perioda u Early Accessu.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: Intel Core i5-2320
GPU: NVIDIA GeForce GTX 555
RAM: 6 GB
HDD: 5 GB

RAZVOJNI TIM
Hi-Rez

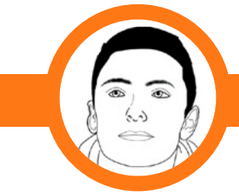
CENA
Besplatno

PLANIRANI DATUM IZLASKA
/

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/813820/Realm_Royale/

✔ Sistem klasa i različitih sposobnosti.
✔ Fantazija.

✘ Većina asseta je uzeta iz Paladins.



Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

Farmer's Dynasty

ROLE PLAYIN' FARMERISANJE

Igara koje simuliraju agrikulturu i farmerski život, odnosno fokusirane su samo na taj radnički aspekt farmerskog života, imamo već na pretek u vidu godišnjih izdanja Farming Simulatora, Pure Farminga i drugih, pa se otuda lako može(pogrešno) zaključiti da je i Farmer's Dynasty naslov takvog kalibra i sa tom porukom.

Naprotiv, developeri studija UMEO žele da fanove stave u ulogu čoveka koji se iz gradskog života vraća na malu i pomalo propalu farmu koju je nasledio od svog dede, a ne u osobu gladnu uspeha i izgradnje ogromne farme. Ovde nije jedina poenta uskočiti na traktor priključiti mašinu i odmah početi sa obrađivanjem zemlje, već je prva stvar koji ćete uraditi na farmi biti opravka oronule zgrade kako bi koliko toliko bila prilagođena za rad, a sa kasnijim napretkom postoji mogućnost daljeg modernizovanja.

Kada kažemo simulator farmerskog života ne mislimo samo na aspekat farminga već i na sam život(tačnije društvene elemente) koji se vodi kada se vrata štale zatvore, tako da naš farmer može zasnovati porodicu koja će živeti sa njim na farmi. Iako je ovo dobar element igre, trebalo bi da se malo više poradi na interakciji sa porodicom kao i sa svim ostalim neigrivim karakterima. Ono što će vas voditi napred je sakupljanje novca i „socijalnih" poena koji se sakupljaju tako što se kompletiraju zadaci dobijeni kroz interakciju sa okolnim stanovništvom na ogromnoj mapi, što nam između ostalog u igru donosi i RPG elemente. Imaćete zadatak da se sa vremena na vreme brinete o stoci i usevima, jer ako ne obratite pažnju oni mogu uginuti/uvenuti, isto tako je potrebno redovno popravljati mašine i zgrade kako bi se izbegao gubitak. Dostupan je širok spektar licenciranih vozila napravljenih po uzoru na prave, ona postoje u vidu traktora, kombajna i drugih mašina sa kojima ćete obrađivati zemlju i vršiti transport dobara koja možete prodavati kako bi zaradili novac.

U samoj srži, i po onome što želi da replicira iz stvarnog života, Farmer's

"FARMER MOŽE ZASNOVATI PORODICU KOJA ĆE ŽIVETI SA NJIM NA FARMI"

Dynasty je odlična igra i miks simulacije i RPG-a, ali aspekat igre koji smeta kao slama u opanku je grafička prezetacija koju dobijamo. Grafika je osrednja u odnosu na ostale igre koje su izašle tokom istog perioda i najviše što nedostaje su animacije na licu karaktera, ali kada se uzme u obzir da je produkcija ograničena, onda postaje jasan nedostatak boljih tekstura.

Ono što se nameće kao nedostatak je loš autosave(ili njegovo potpuno odsustvo) tako da morate paziti i čuvati svoj napredak sa vremena na vreme. Ono što bi najbolje godilo u Farmer's Dynasty je kastomizacija, koje nažalost nema. Prilagođavanje samog karaktera svom ukusu i blaga modifikacija vozila bi se savršeno uklopila u igru, a voleli bismo i kada bi postojala opcija da se građevine mogu više menjati od onoga koliko igra sada dozvoljava.

Bilo kako bilo, ako volite igre ovakvog tipa i koje po svojim karakteristikama blago vuku ka čuvenom Harvest Moon, onda će vas Farmer's Dynasty sa svojim RPG elementima koji predstavljaju pravo osveženje žanra biti prava igra za vas. To što je igra u Early Accessu može biti samo benefit, jer se razvojni tim trudi da sa svakim novim ažuriranjem ispravi što veći broj problema i izmeni stvari koje se fanovima nisu dopadale.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Window 7 pa nagore
CPU: Intel i5 / AMD x4
GPU: Nvidia GTX 900 series
RAM: 8 GB
HDD: 8 GB

RAZVOJNI TIM
UMEO Studios

CENA
30€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
/

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/678900/Farmers_Dynasty/

- ✔ RPG elementi.
- ✔ Drugačije od standardnih farming igara.
- ✘ Nedostatak kastomizacije.
- ✘ Osrednja grafika.

Autor: Nikola Savić

SVI GRESI GTA JESTE LI ZA ŠOLJICU KAFE?

Još od praktično 90-ih, kada su se pojavile prve „krvave“ pucačine kao što su DOOM i Wolfenstein, pa sve do današnjih dana kada vidimo da su igre i dalje kec iz rukava kada neko treba da se optuži za dečije nasilje, uvek je bio lako uperiti prstom u nešto što onaj ko upire obično ni ne razume.

Nauka i prosta praksa su pokazali bezbroj puta da nema nikave veze između nasilnih igara i nasilja u stvarnom životu, ali kao da se priča u prazno.

Glavna „zvezda“ među dežurnim krivcima je u ovom veku uvek bio dobri starti GTA, ma koja verzija da je u pitanju. Igra koja vam je nudila nasilje i kriminal na dlanu, i koja je u osnovi bila simulacija kriminalnog života, dizala je kosu na glavi svakoj domaćici od Pirota do Aljaske, i zabrinjavala raznorazne „psihologe“ koji pre dvadeset godina verovatno nisu umeli ni da upale kompjuter, a kamoli da vide šta je to GTA. Ipak, tema današnjeg teksta nije toliko nasilje, koliko ona druga tabu tema – seks. Seks u igrama danas nije toliko strana stvar, imamo Witcher serijal gde „puca“ na sve strane, a i generalno golotinje imamo praktično u svim većim naslovima koji su obeleženi oznakom „AO“, odnosno za odraslu publiku.

Ipak, početkom ovog veka, video-igre i dalje nisu imale baš toliku slobodu kao što je imaju danas i neke stvari su i dalje izazivale skandale, stvari kojima bismo se danas smejali.

Takav je slučaj i sa čuvenom „vrelom kafom“, odnosno neslavnim Hot Coffee scenarijom. On se pojavio 2004. u Grand Theft Auto: San Andreas, kao specijalna mini igra, a ime nosi po eufemizu za poziv na seks, po principu „svrati kod mene na kafu“.

O čemu se tačno radi? Ukoliko ste igrali San Andreas, znate da CJ, glavni lik, može ući u veze sa šest različitih žena u igri. Ukoliko uspešno završite misije sa njima i odradite sve kako treba, na kraju ćete dobiti nagradu u vidu poziva na kafu kod nje kući, što označava da ste uspeli da postignete da imate seksualni odnos sa tom devojkom. Osim toga, naravno, igra je pružala i mnoge gejmplej benifite vezane za vaš odnos sa devojkom u igri, kao što su novi predmeti, kola i razne specijalne pogodnosti koje zavise od toga koju ste od šest devojka smuvali.

Dok se dešava pomenuta scena „poziva na kafu“, odnosno seksa, kamera se

nalazi van kuće i igrač čuje samo mumlanje i zvuke njih dvoje dok imaju seks, ali tu na scenu stupa Hot Coffee, koji igračima omogućava ne samo da budu u kući, već i da direktno upraljaju sa CJ dok ima seks. Scena naravno izgleda poprilično komično, kruto i prosto smešno za današnje standarde, oba karatera čak nisu ni razgolićena, ali je ipak za ono vreme bila skandal.

Kada je ovaj mod skrenuo na sebe pažnju javnosti, developer Rockstar Games se ogradio i rekao da je to sve delo „hakera“, koji su teško modifikovali igru, ali se ispostavilo da je to bila samo laž, jer je sadržaj uvek bio u igri, samo sakriven, te je jedina uloga Hot Coffee moda bila da omogući igračima da scenu aktiviraju, što je otkriveno godinu dana kasnije, kada je ista stvar otkrivena i na konzolnim verzijama San Andreasa, uz pomoć “GTA:SA Censor Remover” alata.

Dokaz su i scene oralnog seksa koje su jasno vidljive u “Cleaning the Hood” misiji, a koje u suštini predstavljaju iste asete koji se koriste i za pomenutu „Hot Coffee“. scenu.

Prvi se naravno oglasio neslavni Džek Tompson, jedan od najglasnijih „boraca protiv video-igara“ u Americi, koji je iskoristio priliku da još jednom uperi svoju oštricu ka Rockstaru, njegovom starom neprijatelju na polju video igara. Kritikovao je i ESRB, što je dozvolio da ovakve stvari prođu, pa je ESRB nakon novog istraživanja sklonio oznaku M (16+) i stavio oznaku “Adults Only” (AO), odnosno samo 18+ publika. Ovo je dovelo do toga da ESRB uvede potpuno nove regulacije tokom 2006. godine, odnosno od tog dana izdavači su dužni da jasno i precizno iznesu sve detalje „sakrivenog“ sadržaja ili sadržaja koji se može dodatno otključati, kako bi bio uzet u obriz prilikom davanja rejtinga igri, inače se izdavaču može pripisati kazna i do milion dolara.

Ovo je izazvalo lančanu reakciju povlačenja kopija igre iz praktično svih prodavnica, jer su imale pogrešan rejting, a igrači koji su imale stare verzije igre su naprosto dobili veću verdnost njihovih kopija.

Koliko je ovo bila goruća tema u ono vreme govori i da je sve stiglo do američkog kongresa, koji je zahtevao da se otvori specijalni slučaj i da savezna trgovinska komisija detaljno ispita da li je postojala namera Rockstara da ciljno sakrije ove informacije, kako bi prošao bolje kod ESBR, ali nisu došli do zaključaka da je bilo namere.

U priču se umešala i Hilari Klinton, koja je tada zahtevala da se čitav sistem ocenjivanja igara potpuno iznova sredi, jer je smatrala da je ovako nešto nedopustivo. Zbog nje je izglasan savezni akt o „Zaštiti porodične zabave“, čiji je cilj da bolje zaštiti američku omladinu, ali nismo sigurni od čega tačno.

Na kraju, godinu dana posle svega, Rockstar je izbacio novi patch koji je u potpunosti blokirao sav ovaj sadržaj i ubacio kod koji automatski krešuje igru ukoliko neko pokuša da mu pristupi. Ovaj patch je među igračima ironično nazvan „Cold coffee“.

Ipak, Take-two i Rockstar nisu baš prošli bezbolno po novčanik. Brojna udruženja i pojedinačni roditelji su ih tužili za prevaru, pa su tokom par godina suđenja pukli nekih milion dolara na razne tužbe.

Sve to oko nečga čemu bismo se danas smejali, ako ništa drugo, barem možemo da pratimo jasan progres u slobodi izražavanja video igara i stopiranju cenzure, nečemu čemu trebamo svi da težimo.

Pripremio: Nikola Savić

JAPANIZAM 2018 „BALKAN ASIA CONVENTION“

Od 5. do 8. jula će se održati još jedan Japanizam u organizaciji udruženja Sakurabana i Doma omladine Beograda. Od ove godine događaj pokriva malo više tema, i stoga novi naziv „Japanizam 2018 - Balkan Asia Convention“. Ovo znači da će posetioci imati priliku da čuju malo više o stripovima iz Japana, Kine i Koreje, kao i da će se pričati o istoriji sve tri zemlje. Pored predavanja, tu će biti gost događaja „Rambutan“, ilustratorka iz Nemačke. Tema ovogodišnjeg događaja je „Božanstva Azije“, i na tu temu će biti postavljena izložba radova domaćih i stranih autora. Ljubitelji video-igara će imati priliku da tokom tri dana oprobaju svoje umeće u igrama na konzoli PS4. Naravno, poslednjeg dana posetioce očekuje spektakl koji svi željno iščekuju - kosplej takmičenje.

Pa da vidimo kakav program možeo očekivati na vestivalu.

PRVI DAN

VELIKA SALA
14:30 - Azijski strip: manga, manhwa, manhua
Za mange su svi već odavno čuli i znaju da je u pitanju naziv za stripove nastale na tlu Japana. Međutim, pored japanskog stripa veoma jak uticaj imaju i korejski i kineski strip. Tačnije manhwa i manhua. Na ovoj tribini ćemo probati da napravimo glavne razlike i sličnosti između ovih medija, kao i da navedemo neke od omiljenih naslova.
Učesnici na tribini: Višnja Grocić, Nemanja Nastasić, Nemanja Popović

16:00 - Kineski besmrtnici - Andraš Sekereš - Mađarska
Besmrtnici i potraga za besmrtnošću predstavljaju važan deo kineske kulturne tradicije, koji su posredno usvojile mnoge fantastične priče i žanrovska ostvarenja inspirisana Dalekim Istokom. Postoje brojne anegdote - od kojih su mnoge i komične - koje ilustruju ovu temu. Besmrtnost se takođe ogleda u različitim aspektima kineskog misticizma - na primer, to je odgovor na itanje zašto kungfu borci trče uz zidove u wuxia filmovima.

17:30 - Rambutan - Nemačka - Ilustrator
Rambutan je umetnica iz Nemačke koja voli da stvara ilustracije koje kod drugih bude polet! Poznata je po tome što stvara umetničke snimke za svoj Youtube kanal na kome izaziva sebe i svoje pratioce da budu kreativni.

19:00 - Japanske “reklame”
Opšte je poznato da u Japanu prave najblesavije i najbizarnije reklame na svetu. Neretko je veoma zabavno gledati ih jer do samog kraja ne znate šta “lukavi” prodavci pokušavaju da vam uvale... Od ove godine skupljamo najinteresantnije reklame, pravimo kompilaciju i svi ćemo zajedno da ih gledamo onako kako to nisu zamišljali prodavci, na bioskopskom platnu.

MALA SALA
14:30 - Predavanje - O japanskim pismima
Predavanje će biti o japanskom pisanju, iz različitih tačaka gledišta. Biće od japanskih slova i kaligrafije, do onoga šta sve može da se kupi u knjižarama i posebnog načina pisanja u japanskim stripovima (manga). Predavanje će držati Japanka koja dugo živi u Beogradu i govori srpski jezik. Možete da pitate bilo šta vezano za Japan posle predavanja.
Predavači: Fumiko Takeshita

16:00 - Manga radionica - “Art Džem”
Art džem - Takmičenje u crtanju
U malom klubu vas čeka neobično takmičenje u crtanju- brzinsko! Bićete u prilici da na licu mesta zadatog manga lika predstavite u određenoj pozi ili situaciji, u trci sa vremenom i urnebesnim zadacima. Naši predavači manga radionice će biti tu da vas ohrabre, a najveštiji i najmaštovitiji će biti i prikladno nagrađeni. Naravno, svi zainteresovani za upis nove generacije Sakurabanine manga škole Mugen moći će da se za detalje raspitaju na licu mesta!
Radionicu vode: Marina Žikić, Mina Petrović i Jovana Sretenović

17:30 - Sakura publishing Beograd promocija izdanja
Sakura publishing osnovana je sa ciljem da čitaoce upozna sa sociološkim, filozofskim i antropološkim tumačenjima različitih oblasti kulture zemalja Dalekog istoka (Japan, Kina itd.) kao što su književnost, borilačke veštine, medicina itd. Predavanje pruža mogućnost da se publika upozna sa dosadašnjim izdanjima kao i sa idejnim konceptom rada izdavačke kuće. Takođe, ovom prilikom će svi mladi koji pišu na temu tih oblasti biti ohrabreni da nas kontaktiraju radi saradnje.
Učesnici: Katarina Obradović, Nebojša Simin, Snežana Perin Zrnić

18:00 - Religijski elementi u Haiku poeziji
Predavanje obrađuje elemente religijskih verovanja (šintoizma i zen budizma) kao i specifičnu estetiku koja iz njih proizilazi a koja je uticala na formiranje haikua kao forme poetskog izražavanja. Ti elementi su veoma važni za razumevanje haiku poezije kao posebne oblasti japanske književnosti.
Učesnici: Katarina Obradović, Nebojša Simin, Snežana Perin Zrnić

19:00 - KPOP Tribina
Već dve godine traje velika ekspanzija popularnosti korejske muzike. Na ovoj tribini ćemo raspravljati o korenima kpopa kao žanra, njegovom razvoju, šta bismo mogli očekivati od scene u budućnosti, kao i šta najviše volimo kod njega. Biće reči i o nekim potcenjenim K-Pop izvođačima, kompanijama, producentima, fanovima i njihovom uticaju na industriju.
Učesnici na tribini: Ilija Veljić, Berlin Alieno

TAVERNA - AMERIKANA
20:30 - Žurka na otvaranju događaja
Sounds of Asia žurke su već izvesno vreme jedna od najpopularnijih aktivnosti iz Sakurabanine kuhinje.
U to ime, za otvaranje prvog izdanja Japanizma pod brendom “Balkan Asia Convention”, odlučili smo da vam priredimo adekvatno partijanje. Ponesite par udobnih cipela, biće potrebno za sve plesne egzibicije!

DRUGI DAN

VELIKA SALA
13:00 - Mišje Venčanje - Dečja predstava
Po japanskoj bajci “Mišje venčanje”, predstava govori o roditeljima - miševima koji putuju preko celog Japana u potrazi za najboljim mladoženjom za njihovu ćerku - mišicu. Predstava je kratka, ali poučna, jer ih potraga vraća tamo odakle su i krenuli.
Organizatori: Dragana Petrović, Đorđe Damjanović, Dečja dramska radionica “Šarena šargarepica”

14:30 - Anime poređenje: Nanatsu no Taizai VS Akame ga Kill!
Dva anime serijala ukrštaju mačeve: Nanatsu no Taizai VS Akame ga Kill! Ne dešava se svaki dan, ni svaki Japanizam da dva krajnje netipična šonena se bore sa svim što im je na raspolaganju za vašu pažnju i zarad vaše zabave. Iz mitološke, srednjoveko-

vne Britanije i njenih suncem okupanih visokih kamenih zamkova, drevnih vilinskih šuma i putujuće krčme nošene na leđima džinovske Mame prase stižu nam princeza, prase koje nije princeza ali govori, kuva i toliko voli ostatke da bi pojelo i one iz studentske menze i ozloglašeni elitni odred vitezova Sedam smrtnih grehova dok nam iz moćne Imperije i Prestonice, prestonice korupcije, bluda i raskoši, dolaze u prestonicu Japanizma, povoljnih mangi i bubble tea elitne ubice dosade i korumpiranih birokrata, tajni odred Noćna pravda!

Hoće li harizmatični vođa Sedam smrtnih grehova Meliodas ispipati (između ostalog) slabe tačke Akaminog stila borbe ili napipati oštricu njenog mača ili će ga pak obezbeđenje Japanizma izbaciti zbog nedoličnog ponašanja (osim ako njoj ne smeta)? Ko lepše, bolje i sa više duše plače, kvasi svoje i tuđa lica suzama i tera vas da plačete: princeza Elizabet ili (princeza) Tacumi? Feud između dva različita prikaza feudalnog sveta, da li vitezovi nemaju alternativu?

Ako i vi mrzite korumpirane Imperije i dovoljno ste grešnik da barem jedan od sedam smrtnih grehova možete nazvati svojim onda nemate razlog da ne dođete na ovu tribinu. Dođite da vas upoznamo sa ova dva ostvarenja ako ih ne znate (što bi trebao biti osmi smrtni greh), na kraju tribine da vodimo živu raspravu, na visoko energetske mimove i da se svi dobro zabavimo!
Učesnici: Siniša Kecman, Aleksander Dimnik, Miloš Pajić

16:00 - Istorija Koreje - Andraš Sekereš - Mađarska
Koreja je zemlja duge i složene istorije. Možda ta istorija ne seže toliko daleko u prošlost kao u Kini, niti ima ikonički upečatljive periode poput samurajske ere Japana - ali to je ne čini manje zanimljivom. Ako vas interesuje kultura Dalekog Istoka, svakako da treba da se upoznate i sa prošlošću Koreje. Na ovom panelu, daćemo kratak pregled razvoja korejske kulture i civilizacije, od mitoloških korena do 19. veka.

17:30 - Predavanje - Tradicionalna kineska estetika u pop kulturi
Jedinstvena estetika tradicionalne kineske stilističke grupe ostavila je dubok trag u istoriji drevne Azije i mnoge bliske kulture su što kroz osvajanja, što kroz cistu inspiraciju povukle korene iz nje. Tako se i u pop kulturi nametnula u mnogim sferama, filmskim, stripskim, krugovima video igara - mnogi su je sigurno sreli i bez znanja o njenom poreklu. Kako bismo lakše prepoznavali čuvene kineske tradicionalne motive, napravićemo kratak pregled poznatijeg sadržaja pop kulture i bliže se upoznati sa kvalitetima koji ih čine unikatnim.
Predavači: Jovana Ninković

19:00 - Predavanje - Sto i jedna godina japanske animacije
Godine 2018. navršava se tačno jedan vek i godinu dana od nastanka prvog animiranog filma na prostoru Japana. Kaže se da je 101 magičan broj, te stoga koristimo ovu priliku za veliku retrospektivu japanske industrije animacije - kako je počela, kako se razvijala, kako su izgledali dugometražni filmovi 1950-ih, kakve je reforme uneo Osamu Tezuka, kako je oformila sopstvene žanrove, kada su je otkrili fanovi sa Zapada, šta je bilo zlatno doba filmske, a šta televizijske produkcije, kako su na industriju uticale ekonomske krize 90-ih i krajem 2000-ih godina, i konačno, gde se nalazimo trenutno kada je reč o anime produkciji.
Učesnici tribine: Isidora Vlasak, Jelena Jokanović

21:00 - Projekcija filma: "The place promised in our early days"
„The place promised in our early days" (Kumo no mukō, yakusoku no basho) je naučno-fantastična ratna drama iz 2004. godine, a ujedno i prvi film koji je režirao i napisao Makoto Šinkai, koji je poznat po filmovima „5 centimeters per second", „The garden of words" i „Your name".
Priča je smeštena u alternativnom univerzumu gde je kontrola nad Japanom podeljena između Sovjetskog saveza i Amerike. Troje prijatelja, Hiroki, Takuja i Sajuri zajedno idu u srednju školu i sanjare o tome da posete misteriozni toranj koji je izgrađen na Hokaidu. Prilika im se konačno ukazuje kada naiđu na dron koji se srušio i odluče da ga poprave da bi njime stigli do tornja. Međutim, pre nego što uspeju u tome, Sajuri tokom leta nestaje, a dvojica prijatelja se vremenom razilaze pre nego što uspeju da ostvare svoj plan.

MALA SALA
13:00 - AMV do's and don'ts - Šta čini dobar AMV?
Većina nas smo videli različite vrste AMV-ova tu i tamo, i naravno, mnogi bismo želeli da se oprobamo u tom polju i sami napravimo svoj. Međutim, postavlja se pitanje "Šta čini dobar AMV?".
Na ovoj tribini ćemo probati da Vam damo odogovore na to "Kkako napraviti kvalitetan AMV", udelićemo Vam nekoliko korisnih saveta za izradu dobrih videa, ali ćemo vam reći i šta treba izbegavati.
Učesnici na predavanju: Milica (Mark) Martać, Nenad Grujić

14:30 - Obrazovni sistem Japana [F4F]
Analiza obrazovnog sistema Japana putem istraživanja specifičnosti japanske tradicije i kulture sa osvrtom na faktore uticaja na obrazovni sistem ove zemlje.
Predavači: Pejović Tamara, Pejović Mirjana

16:00 - KADEI - Ramen Ambasador
Idealna prilika da se posetioci upoznaju sa japanskim nudlama, a poseban akcenat će biti bačen na Rameni to kakvi su rezanci bezbedni za upotrebu. Tokom ovog predavanja saznaćete šta su "nudle", odakle su potekle, kao i kako se prave. Biće objašnjeno koje vrste postoje, kao i koja se sve brašna koriste za njihovo pravljenje. Takođe, biće reči i o neizostavnim instant nudlama koje danas možete naći u svakoj prodavnici. Na kraju, priča će se o ishrani, ali i o tome od kakvog su značaja nudle u Japanu.
Učesnici: Snežana Djuričin, Dejana Djuričin, Aleksandar Djuričin

17:30 - Tribina - Korejska Kozmetika
Sa svojim otkačenim hitom "Gangnam Style", korejski pevač Psy je učinio nemoguće i proširio saznanje o popularnoj korejskoj muzici. Iako već godinama k-pop raste i postaje sve popularniji, on zapravo nije jedina globalno poznata stvar koja nam stiže iz daleke zemlje Koreje. Njihova kozmetika je već uveliko bila jedna od najpoznatijih i najčuvenijih stvari kojom se ova zemlja ponosi, i danas je veoma prisutna i veoma uvažena. Na ovom predavanju možemo diskutovati o korejskoj kozmetici kao svetskom fenomenu koji je odgovoran za to što azijati izgledaju tako dugovečno i mladoliko! Koji su najpoznatiji brendovi, na čemu je bazirana korejska kozmetika i zašto je koriste ljudi širom sveta, sve ovo i još mnogo toga ćete saznati na ovoj tribini.
Učesnici na tribini: Sofija Božičković, Višnja Gročić

19:00 - K-pop radionica [F4F]
Plesna radionica uz popularnu korejsku i japansku muziku koja će privući one koji taj žanr već slušaju, kao i bliže upoznati ljude koji se do sada nisu sreli sa njim.
Radionicu vode: Sanela Gašević, Dina Gaši

20:30 - Redovna skupština udruženja "Sakurabana"
Skupština udruženja je otvorena za sve posetioce događaja i članove udruženja Sakurabana. Na skupštini će se preći ono što je urađeno u prethodnih godinu dana, ali će biti i reči o onome što je tek u planu. Poseban fokus će biti na promene u vezi sa "Japanizmom", kao i o tome šta će treba da predstavlja od sledeće godine „Balkan Asia Convention". Iskoristite priliku da pitae sve što vas interesuje na tu temu.
Takođe, svi koji žele na neki način da pomognu radu društva ili u organizaciji događaja, a ne znaju kako to da urade, to mogu ovde da saznaju.

TREĆI DAN

VELIKA SALA
13:00 - Revija izvođača
Kao i uvek, program ce upotpuniti i tradicionalna Revija izvođača. Trećeg dana, u subotu, imaćete priliku da vidite i podržite svoje favorite, mlade talente i afirmisane umetnike. Izvođači će vam predstaviti svoje veštine – muzika, gluma, i igra, od K-pop plesnih obračuna do izvođenja anime uvodnih špica. Dođite da zajedno napravimo šou!

15:30 - Pravi ono što vidiš a ne ono što jeste!
Kosplej oživljava likove iz različitih medija i ponekad se zaglavimo u razmišljanju oko toga šta bi neki predmet trebao da bude. Ako pogledamo dalje od same stvari i fokusiramo se na njenu vizuelnu reprezentaciju, to će nam pomoci da nađemo prečice kroz lavirinte materijala i mogućnosti. Često su mi govorili da „ne mogu da napravim ovo od onoga“ ali u većini slučajeva sam uspevala to da uradim. Daću par saveta za pronalaženje najboljih mogućnosti za popravljanje kostima na telu, farbanje jeftinih materijala tako da izgledaju kao divlji oklop, i pokazaću primere najluđih prečica u poslednjih par godina mog bavljenja kosplejem.
Učesnici: Doris Rastinger

17:00 - “Time Travel u Vizuelnim Novelama”
Putovanje kroz vreme je tropa koja je veoma popularna u svakom mediju i koristi se nevezano od žanra.
Ekipa iz “Vizuelne Novele Srbija” će se pobrinuti da vam predstavi one koji su najbolji i koji ne krše sopstvena pravila “putovanja kroz vreme”, a pride predstavljaju i veoma zanimljivo štivo za čitanje.
Fokus će biti na dve stvari: delima pisca Kotaro Učikošija - Zero Escape i Infinity trilogiji, i jednoj malkice starijoj, manje poznatoj, noveli - YU-NO.
Takođe, biće spomenuti i neki od popularnijih anime filmova i serija koji kao glavnu okosnicu koriste putovanje kroz vreme.
Učesnici: Siniša Kecman, Nemanja Beložanski
18:30 - Predavanje - Romansa tri kraljevstva, avantura koja je stvorila Kinu
Legenda kaže da su se tri mladića - Liu Bei, trgovac obućom i pletenim prostirkama, Guan Ju, stražar, i Čang Fei, mesar - zarekla na večito prijateljstvo pod rascvetalim drvetom breskve, da će podržavati jedan drugoga u svemu, i živeti kao braća. Sudbina je htela da se njih trojica upletu u ratna previranja i dvorske spletke u doba velike krize dinastije Han, gde je upravo Liu Bei isplivao kao dobitnik, i u istoriju ušao kao jedan od najvoljenijih vladara drevne Kine.

No istoriju pišu pobednici - a Liu Beijevoj reputaciji svakako je doprinelo to što je postao glavni junak “Romanse tri kraljevstva”, romana napisanog u 14. veku, koji je postavio osnove avanturističke epike na azijski način, i pretvorio se u narativni arhetip na kome i danas počiva pop-kultura od Kine do Japana. Govorićemo o onome šta se zna o istorijskim okolnostima, kako su one interpretirane u čuvenom romanu, i konačno kakav je uticaj samog romana na savremenu pop-kulturu, od wuxia filmova, do animea i mangi. Jer ako ste mislili da je “Igra prestola” puna intriga, zabadanja noževa u leđa, nesrećnih ljubavi, neočekivanih preokreta, i junaka s ograničenim rokom trajanja, ni ne slutite šta kineska istorija ima da ponudi.
Učesnici na predavanju: Isidora Vlasak, Dušan Kosanović

20:00 - Tribina - Hajao Mijazaki - Put do Giblija i još po nešto... (Geekovacha)
Hajao Mijazaki - Ime koje najčešće vezujemo za studio Ghibli, a koji je poznat po legendarnim naslovima kao što su Totoro, Howl's Moving Castle, Princess Mononoke, Spirited Away, itd. U ovkiru ove tribine će biti predstavljen rad Hajao Mijazakija pre osnivanje studija Ghibli, kao i tome gde je sve nalazio inspiraciju da postane jedno od najbitnijih imena u anime industriji u Japanu, ali i u svetu.
Učesnici na tribini: Bojan Vukadinović, Jelena Jokanović, Nemanja Popović, Nenad Grujić, Stefan Mitov Radojčić,...

21:00 - Projekcija filma: “Toward the Terra”
„Toward the Terra“ (Tera he) je naučno-fantastični film zasnovan na istoimenom manga serijalu iz 1977. godine. Autorka tog serijala, Keiko Takemija, je članica poznate „Year 24 group“, grupe šođo manga autorki koje su dovele do preporoda žanra uvođenjem ozbiljnije tematike i odstupanjem od klasičnih priča o romansama između devojčica i dečaka. Neki smatraju njeno delo „In the sunroom“, prvim predstavnikom šonen-ai žanra.
Filmska adaptacija „Toward the Terra“ je izašla 1980. godine, pod režijom Hideo Onćija u okviru studija Toei animation. Priča je smeštena u dalekoj budućnosti gde je čovečanstvo napustilo zagađenu Zemlju i započelo život u svemiru u naizgled utopijskom društvu pod strogom kontrolom vlade. Četrnaestogodišnji Đomi se nađe na meti vlade kada počne da preispituje kako društvo funkcioniše, ali za njim tragaju i rasa ljudi sa psihičkim moćima zvani Mu, koji generacijama vode pobunu protiv vlasti.

MALA SALA
13:00 - Tribina - Putopisi iz Koreje
Svake godine ambasada Koreje otvara konkurs koji pruža priliku da pobednici posete ovu zemlju. Ilija Veljić će nam preneti svoje iskustvo i ispričati kako je došao do ove nagrade. Naravno, biće dosta reči o poseti Seulu i drugim gradovima Južne Koreje, kao i ljudima koje je sreo. Osvrnuće se na prirodne lepote, arhitekturu, ali će vam otkriti i koja su najbolja mesta za šoping, koje klubove i karaoke barove treba posetiti, i naravno, biće par reči o hrani.
Učesnici na tribini: Ilija Veljić

14:30 - Tribina - Uz igru kroz Aziju - Putopisi
Nešto sveže i potpuno novo! Na Japanizmu ove godine priključiće nam se zamenik umetničkog direktora folklorne sekcija AKUD “Ivo Lola Ribar”, Dobrosav Gročić koji je imao priliku da zajedno sa svojim folklornim ansamblom poseti, u roku od godinu dana i Kinu i Japan! Kako se to desilo, kakvi su utisci i šta to sve nama folklor može da priušti možemo saznati na ovom zanimljivom i krajnje neobičnom predavanju.
Učesnici tribine: Dobrosav Gročić, Višnja Gročić

16:00 - Kosplej budžetiranje - Uradi sam
Verovatno prva pomisao mnogih zaljubljenika u šarene i svetlucave kosplej kostime je upravo - “Mora da je mnogo skupo”. Ovo često nije istina, a u ovom izdanju kosplej radionice obratićemo se direktno problemu izdvajanja novca za kostimiranje, procenama gde je i kada vredno za nešto dati više ili manje para, i kako se jeftinijim sredstvima i tehničkim smicalicama dovijati da nešto izgleda daleko skupocenije nego što zapravo jeste.
Radionicu vodi: Jovana Ninković

17:30 - Go Nagai: Život i Delo [F4F]
Povodom velike popularnosti najnovije adaptacije Nagaijevog Devilmana (“Devilman Crybaby”), ovo predavanje će se baviti životom i delom čuvenog manga autora i njegovog uticaja na anime i manga kulturu.
Predavač: Lazar Jovićević

19:00 - K-POP Radionica: Random Play Dance [F4F]
K-POP postaje ogroman u svetu kao i kod nas. Kao neko ko je jako dobro upoznat sa našim kpop fandomom, jer sam i sama deo njega, znam da bi ovako nešto mnogi hteli i prisustvovali bi u masovnom broju. Ideja je da radionica traje to traje svega 60 minuta, a da najbolji plesači dobiju nagradu. Cilj nam je da što više ljudi koji vole kpop dođu i da se zabavimo.
Šta je random play dance?
Na početku radionice bi krenuo mik pesama u trajanju od 30/40 minuta i kada bi neko prepoznao pesmu izašao bi u centar da pleše

20:30 - VIP Druženje
Kao što je običaj, posetioci sa VIP kartama u subotu uveče mogu da uživaju u posebnom programu – mini žurka uz piće i druženje sa našim ekskluzivnim gostima...

TAVERNA
13:00 - Aikido demontracija
Aikido je tradicionalna japanska borilačka veština po vrednostima koje baštini, a ujedno je i moderna, nastala je u XX veku. Prezentacija će prisutnima prestaviti sve tehničke aspekte aikidoa u godini u kojoj se obeležava 50 godina od kada je aikido došao kod nas. Gledaoci će imati priliku da postave pitanja ako to budu želeli na kraju demonstracije na kojoj će učestvovati članovi Aikikai Srbije iz Beograda, Zemuna, Novog Sada i drugih gradova Srbije gde se vežba u našim klubovima.
Vođa demonstracije: Saša Obradović - Aiki

ČETVRTI DAN
VELIKA SALA
13:00 - AMV 8 Best of 2
AMV 8 je serija kratkog humorističkog AMV-a koja već devet godina kombinuje japansku animaciju i domaće audio zapise, pesme, citate iz filmova i serija, reklame i sve ostalo zamislivo na jeziku bivše Jugoslavije. Ovaj put smo pripremili za vas još jednu kompilaciju najboljih klipova u prethodna četiri izdanja AMV 8 serije, od AMV Ha8 do AMV 8 VII. Spremite se da uživate, koliko je to moguće, u probranim najsmešnijim i najblesavijim insertima skupljenim tokom protekle četiri godine rada Pičvajz Pikčers studija.

14:30 - SAD i Japan - od “neprirodne prisnosti” do “prirodne saradnje”
Čuveni američki istoričar i diplomata Džordž Kenan je odnos SAD i Japana nakon Drugog svetskog rata opisao kao “neprirodnu prisnost”, poredeći taj odnos sa ugovorenim brakom. Kako su SAD uticale na Japan tokom okupacije, kako su okupacione snage na čelu sa generalom Makarturom izvršile “reorijentaciju Japana”, koje je posledice ostavila okupacija na japansko društvo? Kako je to sve uticalo na japansku kulturu? Kako su SAD i Japan postali najbliži saveznici nakon tragičnih događaja tokom Drugog svetskog rata?
Pregled istorije japansko-američkih odnosa u drugoj polovini XX veka, sa posebnim osvrtom na sprovedene reforme koje su izmenile izgled japanskog društva.
Predavač: Nemanja Paleksić

16:00 - Predocenjivanje
Pregled kostima za kosplej takmičenje od strane sudija. Ovom programu mogu da prisustvuju samo posetioci sa VIP kartama.

17:30 - Kosplej takmičenje
Nedelja je rezervisana za najiščekivaniji događaj svakog Japanizma: kosplej spektakl. Za svaki slučaj, ponovićemo definiciju kospleja još jednom: reč je o specifičnom kostimiranju inspirisanom likovima iz sveta mangi, anime ostvarenja i video igara – ali i zapadnih stripova, filmova i TV serija. Međutim, cilj nije samo uspešno se obući u određeni lik, nego i što bolje ga dočarati svojim držanjem, nastupom, govorom, performansom, ili šta god vama izgledalo kao dobra ideja. Kosplej takmičenje pruža priliku onima koji su se odvažili da se pojave maskirani da na sceni prikažu svoj lik – pod reflektorima, uz svetlosne efekte i odgovarajuću muziku.

Ponovo ćemo primeniti sistem ocenjivanja po kome se bira pet najboljih takmičara: Najbolji junior, Najbolji krafting, Najbolje šivenje, Najbolji performans, i Najbolja interpretacija lika. Od četiri seniora, bira se Grand Prix pobednik Japanizma, koga čeka godinu dana „sušenja“ sa zabranom takmičenja, ali i promocije, intervjui, učešće u kosplej žirijima, gostovanja na stranim konvencijama, i svašta još nešto.

21:00 - Dodela nagrada i zatvaranje događaja i nastup Kanon Mizuno
Kao i svake godine kraj i zatvaranje Japanizma su predviđeni za dodelu nagrada za kosplej takmičenje, kao i za najbolje ilustratore koji su poslali svoje radove za izložbu. Ukratko, opraštanje do sledeće godine!

MALA SALA
13:00 - Is this really Japan!? - Kanon Mizuno
Da li je istina da Japanci jedu sirova jaja?
Zašto Japanci biraju svoje partnere u zavisnosti od njihove krvne grupe?
Zašto se iz toaleta čuje žubor reke?
Šta znače “crvene niti” u Japanu?

To je normalno u Japanu.
Čudno bi bilo kada bi svi širom sveta to znali!
Pričaću o pravom Japanu koji će vas iznenaditi.
Predavač: Kanon Mizuno
Prevodioc: Mateja Matic

14:30 - Tribina - Onmyouji - Igra iz Kine koja osvaja svet
U moru mobilnih aplikacija koje nas stalno bombarduju da ih skinemo na telefon i isprobamo, retko koja se istakne, a kamoli zaživi. Jedan gigant za koji se na našim prostorima tek sad čuje, dolazi pravo iz najvećih kineskih developerskih krugova, pod imenom “Onmyoji”. Ova mobilna igra na Istoku dominira već nekoliko godina, a broji i uspehe jakim probojem na zapadno tržište. Kombinovanjem vrhunske 3D grafike i zaraznog stila igre, ovo fantazijsko RPG remek delo igra na kartu naših potreba za sakupljanjem prelepih moćnih karaktera. Na tribini ćemo pričati o tome kako je zaraza počela, besramno priznati da smo zavisnici, i diskutovati o tome šta je sve prouzrokovalo da smo i dan danas navučeni na igru, iako smo je već dve godine igrali isključivo na kineskom jeziku.
Učesnici na tribini: Marina Žikić, Mina Petrović, Sanja Gajin

16:00 - “Sa Interfejs Kulture u Lincu na IAMAS u Japanu”
Cilj odlaska Isidore Fićović u Japan, na IAMAS u Okagi (Gifu prefektura), je bilo istraživanje kaligrafskog pisanja za master teze “Interaktivnost u gestu crtanja/pisanja” na Interfejs Kulturi (Interface Culture) u Lincu, Austriji. Pored toga, u periodu od decembra do februara 2015/16. autorka je obišla više gradova u Japanu, držala gostujuće predavanje za profesore i studente na Kokusai Gakuin Univerzitetu grafičkog dizajna u Hirošimi. Njeno iskustvo biće predstavljeno na predavanju praćeno foto dokumentacijom.
Predavač: dipl mr Isidora Fićović

18:30 - Kosplej žurka - Posle nastupa
Kako bi svi kosplejeri mogli da se dobro zabave dok su u kostimima organizujemo i “Kosplej žurku” koja će se održat nakon nastupa u velikoj sali. To će biti idealna prilka da se fotkate sa svim kosplejerima koji su se takmičili, ili sa onima koji su tu nevezano od takmičenja.
PROPRATNI PROGRAMI:
Taverna:
Sala Amerikana će i ovoga puta poslužiti kao taverna, tj. mesto gde će posetioci moći da se osveže uz sokove, domaće pivo ili uz sushi. Takođe, ovde će biti i takmičenja u video igrama, kao i fotkanje kosplejera. Dakle, ćošak za zabavu i opuštanje.

Prodajni sajam – Svaki dan od 13h do 21h
Naš prodajno-izložbeni sajam s dobrim razlogom spada u najatraktivnije sadržaje Japanizma jer se tu mogu pazariti stvari koje se inače retko viđaju u slobodnoj ponudi – unikatni nakit i odeća, posteri, bedževi i crteži u manga stilu koje su svojeručno izradili naši mladi umetnici; anime figure, torbe, privesci za ključeve i slična roba; gostujući izlagači itd.

Izložba radova – WACOM Nagradna izložba na glavnu temu – Svaki dan od 13h do 21h
Jedan od sadržaja koji iz godine u godinu ponavljamo još od prvog Japanizma jeste nagradna izložba za likovne radove u manga stilu. Radovi nam dolaze iz čitave Srbije, a sve više i iz susednih zemalja. Najbolje radove na glavnu temu Japanizma, „Božanstva Azije“, očekuju veoma vredne Wacom nagrade i skupa crtačka oprema od našeg glavnog sponzora, a pobednik će imati čast i da dizajnira plakat za sledeću konvenciji “Balkan Asia Convention” 2019.

Izložba radova – Slobodna tema – Svaki dan od 13h do 21h
Pored izložbe radova za glavnu temu tu je i izložba radova na “Slobodnu temu”. Najboljem umetniku koji je svoje veštine izrazio slobodnom temom biće dodeljena simbolična nagrada.

Kosplej štand:
Kao i svake godine, na kosplej štandu Sakurabanine radionice kosplejeri će svakodnevno moći da se posluže alatkama u slučaju da neki deo kostima popusti. Ovde ćete moći da kupite i neke od uvek traženih kosplej aksesoara i printove Sakurabanine kosplej ekipe. Takođe, u subotu će Jovana Ninković - Tenshi opet organizovati happy hour za sređivanje perika, gde ćete moći da donesete vaše perike na osnovno šišanje i stilizovanje. Tačan termin sređivanja perika biće blagovremeno objavljen.
Društvene igre
U sklopu Japanizma, kao i svake godine, drugari iz klubova društvenih igara će se pobrinuti da posetioce upoznaju sa nekim od najpopularnijih kartičnih i igara na tabli.

Turniri u video igrama:
Prvi dan:
15:00 - Turnir: Tekken 7
15:30 - Turnir: Naruto Shippuden: Ultimate Ninja STORM 4 Road to Boruto

Drugi dan:
15:00 - Turnir: BlazBlue: Cross Tag Battle
15:30 - Turnir: Dragon Ball FighterZ

Treći dan:
13:00 - Turnir: Hearthstone [KlanRuR]
15:00 - Turnir: Mortal Kombat XL
15:30 - Turnir: Injustice 2

Karte:
Karte se mogu kupiti preko eventimovog sajta (http://www.eventim.rs/rs/ulaznice/japanizam-beograd-dom-omladine-beograd-465439/event.html), kao i na svim njihovim prodajnim mestima širom Srbije.

Autor: Nikola Savić

JEZERO, ŠIBICE I DREAMHACK SUMMER 2018

Verovatnoće su male do nikakve da bi ikada čuo za grad Jenčeping (Jenšeping ili kako se već izgovara), da nije jedne male specifične sitnice, koja je vezana za nas koji pratimo gejming i esport – tamo se svake godine održava jedan od najvećih evropskih LAN i esport događaja, DreamHack Summer.

Ipak, da mi je neko pre godinu dana rekao da ću ikada završiti tamo, ne bi mu baš verovao. No, eto mene na ovogodišnjem DreamHack Summer u tom malom Švedskom gradu „u sred ničega“. Bio sam kao novinar gost kompanije Blizzard, koja je tamo održavala najveći Heroes of the Storm turnir u polusezoni, Mid-Season Brawl, gde je 12 najboljih svetskih HotS ekipa ukrstilo koplja u borbi za deo nagradnog fonda od 250 000 dolara i jednu od najvećih titula u HotS esportu.

Grad Jenčeping se nalazi negde na pola puta između Geteborga i Stokholma. Leži na kranjem južnom delu drugog najvećeg ostrva u Švedskoj i šestog u Evropi, Vetern. Tih dana se održavala i biciklistička trka oko jezera, jedna od najvećih u severnoj Evropi, sa preko 20 000 takmičara koji se voze 300 kilometra oko jezera. Prema predanju, na ostrvu u sredini jezera su se švedska plemena prvi put udružila kako bi se oduprela susedima, i tako je počela da se stvara švedska nacija. Na jezeru postoji puno plaža, ali su mi rekli da je voda sada ledena da bih se kupao, tako da nisam upao u takve avanture.

Grad je relativno „običan“, i jedino po čemu se izdvaja je jedinstveni muzej šibica, jedini takav na svetu, u zgradi gde je 1848. otvorena jedna od prvih fabrika šibica na svetu. Fabrika je prva u svetu predstavila i “sigurne” šibice, odnosno šibice kakve danas znamo i koje se pale samo kada se kresnu o određenu površinu, umesto onih do tada koje ste mogli upaliti kresanjem o šta god želite, što je značajno doprinelo smanjenju nesreća sa šibicama. Muzej je fenomenalan, posebno za ljubitelje industralizacije 19. veka i pogotovo ako volite starinsku manufakturu i parne mašine. Nažalost, kao i sva industrija tog doba i ova pati od katastrofalnih uslova za radnike i velikog broja dece-radnika, radnih dana od po 11-12 sati dnevno i čestih trovanja, u ovom slučaju fosforom, što je dovodilo do opadanja zuba i nekroze tkiva vilica, pa su mnogi radnici završavali unakaženi, ako i uopšte prežive.

Osim fabrike šibica, tu je naravno i ono zbog čega pišemo ovu reportažu – DreamHack Summer.

Festival traje četiri dana, i pored nekoliko esport takmičenja, ono po čemu je najpoznatiji jesu zapravo LAN žurke. U pitanju je jedan od najvećih BYOD (donesi svoj gejmerski uređaj i igraj se, u slobodnom prevodu) događaja na svetu, i zaista, neverovatno je koliko je tamo ljudi bilo pre svega zbog ovog lana. To je bilo more ljudi u moru računara koji su tu doneli svoje čitave sisteme, dušek i ćebe, te 5-6 dana tu samo spavali i igrali se sa ljudima. Petnaestogodišnji ja bi verovatno bio oduševljen, ali tridesetogodišnji ja sam se zapitao – pa kako vam nije cimanje i dosadno da u sred Jenćepinga dovlačite sve to, kad danas sve to možete raditi i kući? Ali, ja sam ja, matori cinik, a oni očigledno uživaju u tim aktivnostima, svakako nećemo osuđivati, jer mi je poznat duh takve avanture, samo mislim da se u današnje vreme malo izgubila poenta iste, no dobro.

Osim ovoga, glavni fokus događaja su esport turniri. Pored pomenutog u Heroes of the Strom, održan je i Hearthstone turnir u okviru DreamHack Gran Prix, kao i tradicionalni CS:GO DreamHack Open, koji je uvek privlačio najveću pažnju publike, ali ne i ovoga puta, ovoga puta je to ubedljivo bio HotS turnir.

Bilo je tu i propratnih „mini" turnira, a posebno mi je bilo zanimljivo što je arena brawler Battlerite imao sasvim solidnu arenu za svoj esport događaj, pa čak i publiku koja je došla da gleda isti!

Activision je zauzeo dobar deo „glavne" hale, gde je klincima omogućio da igraju i testiraju novi Black Ops, i osim njih to je otprilike bio jedini deo programa koji se ticao nekakve promocije igara. Većina ostalih štandova su činili turniri manjeg ili većeg obima uz neke hardverske kompanije koje propratno reklamiraju svoje proizvode.

Tu su bili i nezaobilazni kosplejeri, a najviše su pažnje privlačile Alex i Sylvanas koje su šetale oko Blizzard štandova.

Iznenadilo me je da nije bilo preterano puno posetioca na sajmu. Nije da ih je bilo malo, ali nije bila neka neverovatna gužva kakvu sam ja možda očekivao, nošen utiscima sa Gamescoma, no sad ipak shvatam da je ovo drastično manji događaj od Gamescoma, pa još u sred nedođije (Ništa lično, Jenćeping). Ne može se reći ni da je bilo prazno, bilo je ljudi taman toliko da se napravi prava atmosfera i da deluje posećeno, ali ne i prenatrpano.

Posebno sam bio oduševljen posetom na Mid-Season Brawl, koji je stvarno imao sjajnu atmosferu i do sada je ovo jedan od najboljih esport događaja koji

sam posetio u životu i zahvalan sam Blizzardu na ovom pozivu.

Publika u delu gde je LAN zabava je uglavnom nešto starija ekipa, srednjoškolci i studenti, dok su štandove uglavnom obilazila deca sa roditeljima, ali je bilo zaista svih uzrasta, nacija i polova, od 7 do 77 godina. Lep detalj je bio o to što je DreamHack brinuo o očevima koji su „morali" da dovode decu u sred svetskog prvenstva, pa je čitav jedan kutak odvojen za gledanje utakmica u Rusiji za ćalce, dok su im se klinci vrzmali i igrali po sajmu. Generalno, Mid-Season Brawl je bio jedno neverovatno iskustvo, ali DreamHack Summer je ostavio utisak kao da je možda mogao biti i grandiozniji. Nije da nije bilo aktivnosti, ali je ipak glavni fokus ovog događaja taj LAN party u moru računara, a sve ostale aktivnsti samo sporedna stvar, da se popuni program.

Da li vredi posetiti? Ukoliko dolazite zbog nekog od esportova, svakako, ali ukoliko očekujete bogat sporedni program, nećete ga naći na DreamHacku. Ako već želite da posetite ovaj festival, bolje kada se održava na nekim primamljivijim lokacijama, kao što je recimo ovaj sredinom jula u Valensiji.

Autor: Luka Komarovski

PLAY!ZINE NA LICU MESTA

Ove godine novinar Play!Zine redakcije je traidiconalno bio na licu mesta u Los Anđelesu tokom E3 konferencije, gde je imao priliku direktno da proba mnoge igre po prvi put, i da nam prenese njegove kratke ustiske.

Pa da vidimo šta kaže o igrama koje je probao.

Ghost of Tsushima

Sucker Punch je, makar što se tiče PlayStationa, obeležio ovaj E3. Zbog čega? Spiderman je "iza ćoška" i najavljen na prošlom E3 sajmu, The Last of Us 2 je suviše "na početku" (i o tome više kasnije) dok je SP jedini predstavio koliko toliko "gotov" proizvod i - sviđa nam se, vrlo!

Kreatori su pod punim utiskom Kurosavnih filmova pokušali da predstave Japan na najbolji način - kao zemlju prepunu zelenila, biljaka i živopisnog okruženja. I samuraja, naravno. Open world koncept koji je predstavljen, ali naravno ne i prikazan, kaže da će se u igri mnogo toga dešavati i mimo glavne priče koju vodite a koja će u mnogome zavisiti od vaših (re)akcija.

Dopao nam se sistem izvođenja, fluidnost borbe i mali "trikovi" koje je SP ubacio. Pre svega, jedan frejm zadrške prilikom udaraca, nešto slično kao u Street Fighter na primer, ali i specifični efekti kamere dok jašete konja ili učestvujete u borbama. Biće i teško fokusirati se na iste kada se svuda oko vas nešto događa, bilo da se njišu grane, beže životinje ili lete vatrene strele - tada bi trebalo da se sakrijete. Grafika je dovedena na potpuno novi nivo i ne bi bilo neobično ukoliko biste samo stajali u mestu i posmatrali okruženje.

Posebna draž je igranje na japanskom, kada ni najveći fanovi japanske kulture neće ostati ravnodušni. Doduše, problem koji se javlja je u tome što smo imali prilike da odigramo tek jedan mali deo naslova, koji takođe spada pod alternativnu priču koja se neće ni naći u finalnom izdanju, a što su sva naša pitanja oko oružja, borbe, likova, trajanja, radnje ... ostala bez odgovora. Pa ipak, čak i da nikada nismo probali Infamous, možemo reći da smo prilično zadovoljni onim što nam je Ghost of Tsushima ponudio, ali ćemo za bolje utiske ipak morati da sačekamo neki veći build.

The Last of Us 2

Pomalo šokiranjem "ljubavnim" scenama između dva ženska lika, pomalo na stazi stare slave, Sony nam je doneo bledunjavo izdanje The Last of Us 2 za E3 2018. To pre svega mislimo zbog toga što je i demo iza zatvorenih vrata bio isti onaj koji ste mogli da vidite i u video demonstraciji na E3 konferenciji. Ipak, ne možemo reći da nam se ono što smo videli nije dopalo, ali je suviše "iscenirano" da bismo doneli neki precizniji sud.

Da, Eli je odrasla i svakako je postala brutalnija nego što je bila, vrhunski prateći stope Džoela iz prvog dela. Da, vide se evidentna unapređenja borbenog sistema, a o grafičkim i da ne govorimo. Priča, koja će zasigurno igrati veliku ulogu je samo zagrebana po površini, a ono u šta u ovom trenutku možemo biti sigurni je da će The Last of Us 2 verovatno biti najlepša igra koja će se pojaviti za PlayStation 4 do kraja njegovog životnog ciklusa.

Evidentno je rano da saznamo šta je Naughty Dog još spremio za nas u TLOU2 pa za sada uz utiske sa zatvorenog isprobavanja možemo reći da je osećaj igre iz keca verno prenesen i u dvojku, što znači da će svi oni koji žele da tamane protivnike ili se šunjaju oko njih moći to da rade i u nastavku uz pun ugođaj koji je nudio i prvi deo.

Days Gone, Concrete Genie, Dreams

Ukratko smo, koliko je vreme dozvolilo, isprobali i nekoliko drugih naslova iz Sonijeve kuhinje. Pre svega, konfuzni Days Gone, koji najviše deluje kao sporedna misija iz The Last of Us, te i dalje izgleda isto kao što je izgledao pre godinu dana, a evidentno ni ekipi iz PlayStationa nije bio u fokusu, valjda zbog toga što nisu imali ni šta novo da nam prikažu. Biće zabavan, posebno sa svojim smenama vremenskih prilika i dana i noći, ali postoji bojazan da će pomalo pasti u drugi plan u moru sličnih igara kao i drugim ekskluzivnim naslovima koji se očekuju.

Concrete Genie sa druge strane, najavljen u Parizu prošle godine, predstavlja pravo osveženje za sve koji žele laganiji gejmplej u kreativnom okruženju, i novu ideju koju do sada nismo imali prilike da vidimo na PS. Podsetimo se, u Concrete Genie svojom magičnom četkicom (ili bolje reći četkom) crtate po zidovima i nacrtani likovi oživljavaju, tako vam pomažući da se izborite sa zadacima koje igra pred vas postavlja. Drugi jaki takmičar u tom "kreativnom" sektoru je stari znalac - Media Molecule, koji nam donosi "dreams", sjajan naslov baziran na, kako ime kaže, snovima, a koji predstavlja pregršt neobičnih mini igara koje možete igrati sami ili sa prijateljima.

Spider-man

Sigurno se sećate Prototype naslova iz Activisiona koji se pojavio pomalo neočekivano i odneo veliki broj sjajnih nagrada? Jedna od glavnih prednosti i pohvala kritike ležala je u tome što u Prototype možete da radite baš sve - skačete, letite, brzo trčite, ali i prebijate neprijatelje na sve moguće načine. Upravo to je i razlog što će vam se Spiderman dopasti jer i on nudi identičnu stvar - manijakalno skakanje po zgradama, pucanje mreže na sve strane i najkreativnije akrobatske načine za borbu sa protivnicima. Jedina razlika leži u tome što ste u Prototype mogli da povredite i nedužne prolaznike. Spajdi to sebi naravno ne sme da dozvoli.

Super Smash Bros Ultimate

Nintendo dosta dugo i dosta uspešno "muze" svoj dobro poznati set likova i serijala. I svi se uvek iznenade kada najave novu Zeldu ili Maria, a tako je i ovoga puta, sa najavom Super Smash Bros Ultimate. Igra koju neko ko gleda sa strane niti razume niti može da razazna koji je nastavak u pitanju uskoro dobija novi - Ultimate. Glavna karakteristika - skoro svi do sada postojeći likovi biće ubačeni u igru, bez obzira u kojoj su se iteraciji Super Smash Bros do sada pojavili. Pored toga i nekoliko novih likova ugledalo je svetlost dana u SSBU - Daisy, Inklings, Ridley, koji upadaju iz svojih respektivnih brendova. Pre svega nam se dopada dodatak Inklings i Ridley, starog znanca iz Metroida. Na E3 sajmu su predstavljene i dve nove mape, a koncept je kao i uvek

isti - uzmete džojped u ruke i rokate po svim tasterima. Dokaz da sistem uspeva je i činjenica da je autor ovih redova uspeo da pobedi dva protivnika koji su igrali Super Smash Bros, iako je prvi put uzeo u ruke kako Switch džojped tako i uopšte Super Smash Bros.

Super Mario Tennis Aces

Kao što smo pomenuli, Nintendo "uhvati" jednu ideju i "ne pušta", što je slučaj i sa Super Mario Tennis Aces. Ako ste igrali bilo koji tenis do sada, pa čak i onaj osnovni za Nintendo Wii, ovde ćete se osećati kao kod kuće. Najveći novitet jesu novi karakteri, ali i činjenica da se u igri sada nalazi i story mod, odnosno mod koji prati kroz radnju mečeve na teniskom turniru i koji će vam pomoći da otključate nove karaktere.

Hyper Sports R

Track & Field ... ah, koliko je samo ova igra, pa i kasnije Hyper Sports, doprineo razvoju industrije džojstika i njihovoj daljoj prodaji. Nema kuće koja nije imala nekoliko žrtava nakon igranja Track & Field, jedne od prvih "button mashing" igara, odnosno igara u kojoj rezultate postižete brzim pritiskanjem tastera ili pomeranjem palice. Upravo iz tog razloga, Konami se odlučio da Hyper Sports R bude igra za Nintendo Switch, konzolu koja ima podršku za pokrete i brzo pomeranje palica.

Hyper Sports R se naravno bazira na refleksima i proceni situacije, i to je slučaj kod svih disciplina (trčanje, bacanje koplja ili skok u dalj), osim odbojke, koja ima tradicionalne kontrole. Ono što je sigurno su dve stvari - Hyper Sports R će biti igra za igranje u društvu, sa obaranjem međusobnih rekorda, jer je za jednog igrača ipak suviše dosadna. Druga bitna stvar je da je Nintendo Switch kontroler iznova pokazao svoje loše strane - premali je da bi se mogao "shvatiti ozbiljno".

Soul Calibur VI

Znate li šta je glavni hit u industriji ovih dana? Mashup, odnosno gostovanje jednog lika u potpuno drugoj franšizi. Tako se Mario pojavljuje sa Rabidsima u njihovim novim avanturama, Solid Snake je našao svoje mesto u Super Smash Bros, dok je Geralt od Rivije novi član ekipe Soul igara, ovoga puta u Soul Calibur VI. Ovaj naslov inače stiže već 19. oktobra na konzolne sisteme, ali još zanimljivije od toga - prvi put i na PC. Među starim znancima tu su Nightmare, Kilik, Xianghua, Heishiro Mitsurugi, Sophitia Alexandra, Isabella "Ivy" Valentine, Zasalamel, Siegfried Schtauffen, Taki, Yoshimitsu i Maxi. Novi likovi su Groh i već pomenuti Geralt.

Što se tiče samog izvođenja, Soul Calibur prati poznatu formulu koja omogućava lako igranje početnicima, ali naravno izuzetno kompleksne kombinacije za iskusne igrače. Veliki novitet je takozvani Reversal Edge potez, koji, ukoliko se uspešno izvede, uvodi igru u "papir-kamen-makaze" mod. Zvuči smešno, pomalo i jeste, ali je korist velika, specijalno za igrača koji u tom trenutku gubi. Na ovaj način igrač može da prekine momentum "napadača" i da dođe do malo vazduha, bez obzira da li će u Reversal Edge borbi dobiti ili izgubiti. A ona se zasniva na tome da predvidite šta će protivnik uraditi i vi napravite odgovarajući kontra udarac, baš kao papir-kamen-makaze.

Drugi dodatak je Lethal Hit. To je "običan" potez nekog od likova, ali koji, ukoliko se izvede u specifičnom trenutku, dovodi do usporavanja vremena što vam omogućava da nastavite sa napadima na protivnika znatno uspešnije nego inače.

Dragon Quest XI Echoes of an Elusive Age

Svi fanovi ovog serijala već znaju da se Dragon Quest pojavio za PS4 i DS na teritoriji Japana, a uskoro nas očekuje i njegov izlazak za ostale zemlje. Dobra stvar kod internacionalne verzije leži u činjenici da je igra dobila veliki broj dijaloga koji su snimljeni i odglumljeni, što nije često kod naslova ovog tipa. U Dragon Quest XI smo imali prilike da isprobamo i same početke igre ali i kasnije nivoe i možemo reći da su jednako interesantni i bez imalo sumnje će odgovarati fanovima serijala.

Cyberpunk 2077

Jedno je sigurno, nije lako proceniti kako će Cyberpunk 2077 na kraju ispasti. Da se razumemo, biće dobra igra, sigurno će baza fanova progutati i sve što CD Projekt RED ponudi, ali će sam gejmplej presuditi da li će naslov doživeti kultni Witcher status. Na bazi demoa koji smo probali, moramo biti skeptični.

Da, grafika je tu, specijalni efekti, priča (makar ono što smo imali prilike da vidimo), dijalozi ... Cyberpunk svet nas je najviše podsetio na mešavinu Deus Exa (video igre) i Altered Carbon (tv serije). Dizajneri su nas uveravali da će svaki izbor imati ozbiljne posledice, a znajući Witcher, nema razloga da u to sumnjamo, mada nismo imali prilike da isprobamo. Međutim, glavna bojazan leži u igrivosti i konceptu koji je pomalo stran CDPR-u. Ne samo da se Cyberpunk odigrava u prvom licu, već je u mnogome zavistan od vatrenog oružja. Pored toga, budućnost je donela i mnogo toga po pitanju dodataka za ljude, koji su sada brži, okretniji, više skaču pa čak i lete, sve što je potrebno jako dobro implementirati da igračima ne bi zasmetalo. Nama, donekle, jeste. Naravno, u pitanju je rani build same igre i ko zna šta će se sve još promeniti u međuvremenu.

Likove jasno je, možete kreirati i dizajnirati do krajnjih granica, a naslov ne poseduje unapred određene klase, već investiranjem poena u željenom smeru određujete kakav tip igrača želite da budete. I naravno tokom same igre otvaraju vam se mnogobrojne mogućnosti za napredovanje kako vas kao igrača, tako i igre kao takve.

Imali smo prilike i da isprobamo vožnju automobila, koja dosta podseća na futuristički GTA, a nivo detalja u Night City, kako se zove grad u kojem se odvija igra, stvarno je za svaku pohvalu. Nema mesta, lika ili objekta sa kojim ne možete vršiti interakciju. Bilo kako bilo, Cyberpunk ima veliki potencijal i svakako predstavlja jednu od igara kojoj se radujemo.

Pripremio: Nikola Savić

E3 SONY KONFERENCIJA

Sony je ove godine na E3 imao prezentaciju koja je obilovala zanimljivim muzičkim numerama koje su tonom pratile ono što će biti prezentovano. Na sceni smo videli izvođače na gitarama, frulama, udaraljkama i drugim instrumentima, i svaki je imao ulogu u stvaranju atmosfere za ono što nam je prikazano na ekranu, odnosno za igru koju prati.

Iako nismo videli skoro pa ništa novo, videli smo puno svežeg saržaja za aktuelne igre. Generalni zaključak je da je Sony konferencija bila ubedljivo najkrvavija, jer je praktično svaki kadar bio pun krvi.

I naravno, nepotrebna „kontroverza“ oko gej poljubca, iako svako ko je igrao DLC za The Last of Us je već znao za to.

RIMEJK RESIDENT EVIL 2 IZGLEDA FENOMENALNO

Na Sony E3 2018 prezentaciji imali smo prilike da premijerno vidimo trejler za dugo najavljivni rimejk čuvene dvojke Resident Evil, i moramo reći da smo oduševljeni onim što smo videli.

Igra nije dobila samo “remaster” sa 4k grafikom i nešto osveženijim teksturama, već je odrađena ponovo od nule i izgleda veoma detaljno i moderno, u skladu sa najnovijim grafičkim trendovima.

Nije samo grafika nova, već i gejmplej nije baš onaj isti kao i dvojci, već sada igramo iz “drugog i po” lica, odnosno iz prepoznatljive kamere “sa ramena”, koja je u serijalu krenula da se koristi od četvorke.

Ipak, igra neće stići da izađe ove godine, odnosno na svoj dvadeseti rođendan, već ćemo imati prilike da je zaigramo 25. januara naredne godine.

DEATH STRANDING DOBIO “GEJMPLEJ” TREJLER

Igra koju su verovatno svi najviše očekivali na Sony E3 konferenciji jeste uvrnuto čedo Hidea Kodžime, Death Stranding.

Naslov o kom već godinama ne znamo ništa osim kriptičnih trejlera i gomile poznatih glumaca iz Holivuda koji će igrati u igri, dobio je jedan od najdužnih trejlera do sada u kome konačno možemo videti nešto što se može nazvati gejmplej, ali iskreno i nije zapravo, osim ukoliko igra nije čisti walking simulator, što nama i ne bi smetalo, ali verujemo da bi bilo razočarenje za noge. Sam Kodžima je ovo nazvao “tihim” trejlerom, bez borbe, koji je ručno kraftovan kako bi napravio atmosferu za igru, ali je celokupno rađen u endžinu igre u 4k rezoluciji.

U preko osam minuta trejlera vidimo glumca Normana Ridusa, koji je naslovna zvezda igre, kako se muči, pešači, penje, pliva i puzi po raznolikim teškim terenima; od potoka i kaljuga, preko planina, visoravni, golih stena, gradskih ruševina... pritom stalno noseći na leđima raznorani teret koji uopšte ne izgleda lako, a u jednom trenuku i nešto što deluje kao leš.

Trejler nam u drugoj polovini uvodi još dva nova lika, i to još dve holivudske glumice, Lindsi Vagner i Leu Sejdu. U međuvremenu su fanovi otkrili i tajne ogrlice Lindsi Vanger, za koju se ispotavlja da je u stvari pesma Give Me An Answer, grupe Low Roar sa kojom Kodžima saražuje. Još misterije, i dalje bez odgovora!

PREDSTAVLJEN SAMURAJSKI GHOST OF TSUSHIMA

Samuraji su ponovo u modi, viđamo ih kao glavnu temu u velikom broju igara poput nedavno predstavljenog nastavka Soulslike avanture Nioh, a osim toga nam je Sony na E3 prikazao i prvi gejmplej snimak za Ghost of Tsushima.

Ova avantura nas vodi na Daleki istok, u period invazije Mongola i njihovog haranja feudalnim Japanom. Mi smo u ulozi jednog od nekolicine preostalih samuraja koji iz pepela kreće u osvetu i borbu za oslobođenje Japana.

Trejler nam u trajanju od skoro 9 minuta prikazuje da igra grafički izgleda predivno, sa predelima prepoznatljivim za „Zemlju izlazećeg sunca“, gde je veliki fokus na pokretima prirode i fluidnosti svega – talasanje polja i livada, žubur lišća i drveća, ritmičnost vetra i haotičnost oluja.

Ali, ono što nas više interesuje je borbeni sistem u igri. Mehanika borbe je odlično odrađena, izgleda veoma glatko i dinamično, i sem klasične makljaže možemo videti i neke završne poteze koje samuraj koristi u borbi. Pred kraj videa možemo videti i boss bitku za čije se potrebe perspektiva blago menja iz trećeg lica u onu koju smo navikli da viđamo u tabačinama. Ghost of Tsushima nam dolazi od strane kreatora Infamous franšize, studija Sucker Punch, i biće Playstation ekskluziva, ali trenutno nije poznato kada je možemo očekivati.

NIOH DOBIJA NASTAVAK

Na Playstation konferenciji smo imali prilike da vidimo šta nam iz Sonija pripremaju po pitanju ekskluziva The Last of Us II, Death Stranding i drugih, ali je prikazano i par novih igara.

Jedna od novina je i Nioh 2, koji nam dolazi kao deo kolaboracije kompanije Koei Tecmo i Team Ninja. Trenutno nemamo preterano mnogo detalja, a nije poznato da li će igra od samog početka biti dostupna za PC ili će kao i original biti prvo ekskluziva za PS4 , kao što je bio slučaj i sa prvim delom. Kratki trejler nam prikazuje protagonistu u borbi protiv ogromnih demona, što upućuje da nas čekaju još teže bitke u Dark Souls maniru, po čemu je prvi deo i postao popularan.

AUTORI MAX PAYNE I ALAN WAKE NAM DONOSE NOVU IGRU – CONTROL

Kada je u pitanju studio kao što je Remedy Entertainment, koji ima iza sebe “kratak, ali sladak” portfolio takvih igara kao što su Alan Awake, Max Payne i Quantum Break, jasno vam je da svaka nova najava igre iz ruku ovih ljudi znači i veliki hajp u gejming zajednici.

Upravo to se desilo u večeri između ponedeljka i utorka, kada nam je na E3 prezentaciji Sonija prikazana nova igra iz ovog renomiranog studija. Igra se zove Control, i zapravo pomalo podseća na Quantum Break.

Opisana je kao natprirodna, narativna, akciona avanutra, a kratak siže priče kaže da smo mi u ulozi novog direktora tajne organizacije u Njujorku, nakon što je ista napadnuta od strane pretnje koja nije sa ovoga sveta, naš cilj je da povratimo “kontrolu”, otuda i naslov igre. Deluje tajnovito i uzbudljivo, a onda kada pogledate trejler svatite da je uz sve to i jezivo i uvrnuto, baš po našoj meri! Izdavač igre je 505 Games, a igru očekujemo negde tokom 2019. godine. Iz Remedy su na E3 takođe rekli da bi voleli i da rade novu Alan Wake igru, jer je ona svima u studiji bliska srcu, ali će morati za ta sačekaju još neko vreme.

DAYS GONE STIŽE U FEBRUARU 2019. GODINE

Još jedna Playstation 4 ekskluziva je dobila konačni datum izlaska, stoga Days Gone nakon par odlaganja dolazi 22. februara iduće godine.

Trejler sa kojim je stigla objava datuma izlaska nas upoznaje i druge pretnje koje Sony Bend donosi u ovo zastrašujuće iskustvo preživljavanja na motociklu. To su zaražene životinje, poput puma i vrana, koje će napadati protagonistu.

U videu imamo prilike da upoznamo i druge ljude koji će se boriti rame uz rame sa protagonistom, Dikonom. Osim borbe protiv freakera(pošto ih developeri ne zovu zombijima), igrači će se sukobljavati i sa kultistima koji poštuju ovu pošast i daju sve od sebe kako bi ih odbranili.

Pošto igra dolazi tek u februaru 2019. godine od Sonija i developera možemo očekivati dosta novih detalja i otkrivanje novih karaktera u igri tokom narednog perioda..

PRIKAZANO ČAK 7 MINUTA GEJMPLEJA IZ SPIDER-MAN IGRE

O Spider-Man igri koja uskoro dolazi na Playstation 4 uređaje znamo već dosta toga, ali ono što nam je do sada slabo prikazano jeste gejmplej.
Gejmplej iz ove igre smo imali prilike da vidimo samo u par kratkih klipova koji su prikazivali Spajdijeve moći, ali se Sony rešio da nam tokom svog E3 predstavljanja donese čak 7 minuta gejmpleja.

Video u pitanju prikazuje Marvelovog heroja na zadatku da obuzda Elektra i njegovu bandu, a u trejleru imamo prilike da vidimo i druge zlikovce, kao što su Rhino, Scorpion, Mr Negative i drugi. Pošto su ovi zlikovci nestašni, Spajdermen je tu da im svojim super moćima pokaže gde im je mesto. Uopšteno gledano, gejmplej deluje veoma zanimljivo i ekipa iz Insomniac Gamesa se potrudila da svaki minut koji provedemo u igri bude pun uzbuđenja. Spider-Man izlazi 7. septembra za Playstation 4.

THE LAST OF US: PART 2 OD LJUBAVI DO BRUTALNOG NASILJA

Verovatno najiščekivanija igra koju Sony fanovi trenutno žele, jeste nastavak za mnoge jedne od najboljih igara svih vremena, The Last of Us.
Na e3 smo imali prilike da vidimo novi gejmplej trejler igre, koji je pokazao sjajnu grafiku i vrlo brutalne i eksplicitne scene nasilja. Ono što je bilo posebno simpatično jeste što je trejler publici na licu mesta prikazan u specijalno pripremljenoj sali koja je trebala da imitira prostor u kome se i sam uvodni deo trejlera dešavao, neka vrsta “seoske” američke žurke, a sve to kako bi publiku približio sa onime što se dešava.

Trejler kreće sa trenucima spokoja i intime glavne junakinje Ellie i izvesne Dine, i zatim nagli prelaz u surovu realnost igre, sa scenama jurnjave, skrivanja i gnusnog i realistično prikazanog nasilja, poput prosipanja creva, prskanja kostiju i tkiva i sličnog.
AI izgleda pametnije nego ranije, ali u pojednim situacijama se i dalje ponaša glupvao i kao da uopšte ne vidi gde je Ellie, ali bar borbe izgledaju dinamično i uzbudljivo, a atmosfera je svakako vrhunska.

Ono što Naughty Dog još uvek krije kao zmija noge, jeste to da li će Joel biti igrivi karakter ili ne.

Pripremio: Nikola Savić

E3 BETHESDA KONFERENCIJA

Bethesda se ove godine nije šalila na E3 prezentaciji, i što neko reče na internetu, kao da se spremaju za nuklearni rat. Ovaj komentar je došao odatle zato što su uradili najave nkoliko zaista velikih novih igara, i to onih igara kojima su se fanovi najviše i radovali.

Ipak, većina tih najava nije bila ništa više do veoma kratki tizer trejler, no mnoge igre su ipak i imale priliku da zasijaju. Najveća zvezda prezencije na papiru bi trebalo da je bio Fallout 76, ali je tu slavu ukrao Elder Scrolls 6 jednim jedinom tizer trejlerom, koji nam ne ogovori apsolutno ništa. Jednostavno, toliko su igrači željni nove Elder Scrolls igre.

DOŠAO JE I TAJ DAN – NAJA-VLJEN THE ELDER SCROLLS 6!

Nismo se nadali ovome ni u najluđim snovima, ali desilo se – na Bethesda e3 konferenciji je prikazan tizer trejler za The Elder Scrolls 6!

Posle 7 godina čekanja i milion verzija Skyrima, konačno smo dobili potvrdu da se radi na šestom nastavku ovog legendarnog serijala. Na samom kraju Bethesda E3 konferencije, dok je Tod Hauard držao završnu reč, potpuno iznenada, pojavio se tizer trejler za The Elder Scrolls VI, što je izazvalo erupciju oduševljenja kod publike u hali i kod preko milion gledalaca na Twichu/Youtubeu, koji su uživo gledali prenos.

Ruku na srce, osim veoma kratkog tizer trejlera, u kome samo vidimo nešto malo geografije Tamrijela (lokacija nepoznata, ali vrlo moguće High Rock) i čujemo novu naslovnu numeru, za sada još ne znamo praktično ništa, a sam Tod je napomenuo da je igra u dalekoj, dalekoj budućnosti, tako da je ne očekujemo pre 2022. godine i nakon desetogodišnjice Skyrima. Vrlo je očigledno da je trejler prikazan pre svega kako bi se "umirio internet", jer su mnogi već počeli da sumnjaju da nikada nećemo da vidimo novi Elder Scrolls.

Ono što je jedino potvrđeno je da je igra još uvek u fazi početne pred-produkcije, i da se još gradi materijal, ali da će sigurno biti manje-više dobri stari klasični singlplejer, u kome svi volimo da uživamo.

Tako da je ovo bila više poruka, "Evo, čisto da znate da je TES 6 u planu", a da ćemo prve prave stvari iz igre videti tek možda za dve godine.

Ali ipak, lepo je znati da se radi nova The Elder Scrolls igra u "glavnom" serijalu.

KAD SE BETHESDA ŠALI NA SVOJ RAČUN – SKYRIM VERY SPECIAL EDITION

Dok smo svih ovih godina sa bolnim nestrpljenjem čekali na najavu za The Elder Scrolls 6, Bethesda se svojski potrudila da izmuze svaki i poslednji dinar iz Skyarima, ploveći na krilima statusa kultnog klasika koju igra ima.

Imali smo Skyrim GOTY ediciju, Skyrim Special Edition, Skyrim za Switch, Skyrim VR za Sony, VR za Steam, Skyrim ekspanziju za ES: Legends... fanovi su sa pravom bili neverovatno ljuti jer je delovalo kao da Bethesda samo sipa so na ranu igračima gladnih novog Elder Scrolls naslova.

Izgleda da je na kraju i sama Bethesda prihvatila meme, pa je ove godine napravila i specijalan trejler u znak toga da pokaže "samosvesnost" kritike po ovom pitanju. Trejler nam je prikazao Skyrim Very Special Edition, gde vidimo kako poznati komičar Kigan Majkl Ki igra Skyrim preko Amazon pomoćnika Alekse, a zatim i na frižideru, pejdžeru...

Ako ništa, bar je Bethesda pokazala da ume da tera sprdnju na konto kritike, što je svakako za pohvalu.

STIŽE NAM NOVI DOOM – ETERNAL!

Bethesda nije prestala da iznenađuje ove godine na E3 sa sjajnim najavama tokom tri sata prezentacije.

Dobili smo dugoočekivani Elder Scrolls VI, potvrđen je rad na Starfieldu, a potpuno neočekivano, dobili smo i novu DOOM igru.

Nije "dvojka", ali kao da jeste. Zove se Doom Eternal i donosi nam, kako su rekli, "duplo više demona". Osim kratkog tizer trejlera, za sada nemamo više ništa novo, ali je potvrđeno da ćemo "puno" otkrivanje imati na ovogodišnjem QuakeConu u avgustu, koji se održava u Dalasu.

NOVI WOLFENSTEIN JE CO-OP IGRA SA ĆERKAMA BLIZNAKINJAMA B.J. BLAZKOWICZA

Igre iz Wolfenstein serijala nas uvek iznenađuju otkačenim postavkama, pa ništa manje nismo očekivali ni od Wolfenstein: Youngblood, najnovije igre u serijalu, koju je Bethesda predstavila premijerno na ovogodišnjem E3 festivalu.

Ovo je do sada "najstarija" igra u serijalu, dešava se 80-ih godina prošlog veka, i ulazimo u neočekivane uloge – igramo co-op sa ćerkama legendarnog B.J. Blazkowicza, koje su sestre bliznakinje! Očekivano, kako je igra smeštena u osamdesete, ona ima zvučni i vizuelni šmek ove prepoznatljive epohe, ali isto tako i zadržava dobri stari vajb Wolfenstein igara.

Radnja igre se dešava u Parizu, i naravno, u ovim osamdesetim Nacisti i dalje vladaju. U trejleru čujemo Blazkowicza kako daje "lekciju" svojim ćerkama, i njih dve kako rade ozbiljne pripreme za borbu protiv zlih Švaba.

Igru možemo da očekujemo negde tokom 2019. godine.

BLADES JE NOVA ELDER SCROLLS IGRA, BESPLATNA JE I STIŽE NA RAČUNARE I MOBILNE!

Sa druge, strane, potvrđena je prva sledeća Elder Scrolls igra, čiju ćemo betu imati prilike da zaigramo vrlo uskoro.

Da nije na samom kraju Bethesda konferencije najavljen rad na Elder Scrolls VI, nešto mislimo da bi reakcija i prijem ove igre prošla kao i EA najava Command and Conquer: Rivals.

Ipak, reakcija na Elder Scrolls: Blades je iznenađujuće pozitivna, ljudi su iskreno zainteresovani da vide kako će ovo ispasti, pogotovo što deluje kao do sada najambiciozniji projekat RPG igre za mobilne ikada, koja će ujedno moći da se igra i na svim ostalim platformama.

U igri igramo kao jedan od reda "Sečiva" (Blades), elitnih ratnika Carstva, koji se vraća u svoj rodni grad da ga obnovi iz ruševina nakon stradanja. Tako će jedan od tri glavna moda igre biti upravo grad (Town) , koji izgrađujemo, razvijamo i bogatimo, otvarajući tako nove NPC karaktere i nove kvestove. Isto tako, moći ćemo i da posećujemo gradove drugih igrača.

Osim tog moda, postojaće još dva. Jedan je neka vrsta Dungeon moda, koji se zove Abyss, gde idemo kroz beskrajne taminice i bijemo se protiv raznoraznih čudovišta i osvajamo iskustvo, loot, zlato i otkrivamo elemente priče. Neke tamnice će biti nasumično generisane, a neke će biti pažljivo "ručno pravljenje", tako da ispričaju posebnu priču.

I na kraju, treći mod igranja jeste Arena, klasični igrač na igrača 1v1 dueli, gde ćemo svoje veštine moći da isprobamo sa ostalim igračima.

Ono što smo imali prilike da vidimo na prezentaciji delovalo je veoma glatko i "čisto" za igranje, tako da moramo priznati da želimo makar da damo šansu igri, pre nego što je otpišemo kao "glupa mobilna igra". Beta stiže uskoro, a igra će biti f2p model, samo se nadamo da neće biti previše grindanja, i da će biti dovoljno dobro optimizovana tako da se igra na širokom opsegu telefona.

Bethesda

POSLE GODINA GLASINA, STARFIELD POTVRĐEN NA BETHESDA E3 KONFERENCIJI!

Pred kraj ovogodišnje Bethesda E3 konferencije, samo par trenutaka pre objavljivanja da se radi Elder Scrolls šestica, potvrđena je još jedna igra o kojoj su se kovale glasine proteklih godina – Starfield.

Nažalost, baš kao i za novi Elder Scrolls, za sada nemamo previše novih informacija, odnosno praktično nemamo uopšte informacija, osim što imamo potvrdu da igra postoji i da se na njoj radi. Igra je predstavljenja kao prva potpuno nova Bethesda franšiza nakon 25 godina istorije kompanije, tako da pada u vodu teorija da je igra smeštena u svet Fallouta, samo u dalekoj budućnosti.

Nažalost, baš kao i za ES6, osim kratkog tizer trejlera i potvrde da igra postoji, nismo videli nikakve druge konkretne informacije, osim što smo čuli da će igra biti "RPG putovanja i otkrivanja svemira", i što je još važnije, da će biti singlplejer iskustvo.

PREY DOBIO NOVE MODOVE, STIŽE MULTIPLEJER

Prey je bio jedno od najvećih pozitivnih iznenađenja koje nam je Bethesda donela prošle godine. Ove godine nam je E3 doneo čak tri nova moda za igru, Story Mode, New Game+ mode i Survival Mode, i svaki predstavlja ono što i možete očekivati od ovakvih modova u igrama.

Osim toga, negde tokom leta stiže nam i multiplejer, pod imenom Typhon Hunter, koji nam donosi asimetrične borbe gde je jeda igrač preživeli na stanici, a četiri protivnika vanzemaljci.

Naravno, tu je DLC pod imenom Mooncrash, koji je u trenutku dok ovo čitate već uveliko dostupan za igranje.

Pripremio: Nikola Savić

FALLOUT 76

Nakon tizer trejlera nekih dve nedelje pre početka e3, praktično da nije bilo igre koja je izazvala veće interesovanje kod publike nego sedamdesetšestice. I dok su svi veselo pevušli „Country Roads“ i nadali se novoj avanturi, izvori koji su ranije kružili su se obistinili – Fallout 76 nije novi klasični Fallout RPG, već vodi franšizu u jedno potpuno novo polje – onlajn multiplejer sa akcentom na survival, nešto poput igara DayZ i Rust u osnovi.

Ovo je veliki broj fanova veoma razočaralo, jer je Fallout pre svega poznat kao kvalitetno narativno singplejer iskustvo, ali Tod Hauard iz Bethesde nas uverava da je ovo samo eksperiment, gde žele da istražuju nova polja i da ćemo svakako u budućnosti videti Fallout 5. Kako kaže, ne žele da ih svet zapamti samo po „jednom te istom“, i zbog toga sa FO76 sebi daju slobodu i prostor da istraže neka nova polja gejminga, i smatraju da je ideja survival igre idealna za franšizu kao što je Fallout.

U neku ruku se slažemo sa njim, ali mnogo sve zavisi od toga kako i koliko će dobro i zabavno to izvesti. Jer po onome što smo čuli na e3, igra je praktično u potpunosti ogoljena od narativa i glavni je fokus na multiplejeru.

Igra je napravljena na korenima onoga što je trebao da bude multiplejer u Fallout 4, koji u igri nikada nije stigao, ali su se razne ideje generalno svidele svima u kompaniji, pa su taj materijal dalje razgradili i odatle se rodila igra o kojoj ovde pišemo.

Osnovna priča igre je sledeća. Radnja se odvija u zapadnoj Virdžiniji. Mi smo stanovnik Valut 76, koji predstavlja kontrolni Valut, otvoren među prvima, tako da će ovo hronološki biti najmlađa Fallout igra. Naš zadatak je prost „Hajdemo da ponovo izgradimo Ameriku iz pepela nuklearnog rata“. Dakle pravićemo naselja i obnavljati svet, sami ili zajedno sa drugima, koncept koji smo već videli u Fallout 4 je sada podignut na znatno viši nivo.
Ipak, svet igre je daleko od pustoši. Mapa na kojoj se igra odvija će biti ogromna, čak četiri puta veća od one u Fallout 4 i biće tu svega i svačega za istraživanje. Međutim, na severima svet igre nećemo deliti sa ogromnim brojem ljudi, to će biti serveri sa ne više od nekoliko desetina igrača, kako nam je rečeno, što znači da i nećemo morati stalno da susrećemo nove ljude. Ideja je da se osetimo kao neko ko je tek napustio Valut i izašao u pustoš sveta. Ovo ujedno znači i da u igri nema tradicionalnih NPC karaktera, odnosno svi ljudi koje susretnemo u igri će biti pravi ljudi, igrači, dok će NPC karakteri biti roboti, koji će nam davati određene kvestove u igri i svet ćemo mahom istraživati kroz robote, datoteke i terminale.

U igri ćemo moći da se udružujemo sa drugim ljudima, ali ukoliko želimo, možemo igrati i potpuno sami, da rešavamo zadatke, istražujemo svet i pratimo glavnu priču, mada to nije preporučljivo. Osim drugih ljudi koji će jedva čekati da nas ubiju i uzmu stvari, svetom lutaju i raznorazna mutirana čudovišta, koja su snažno inspirisana folklorom tog regiona i čiji nam se dizajn veoma sviđa.

Ono što je verovatno glavna stvar koja je skrenula pažnju mnogima jeste mogućnost da nabavimo nuklearke i lansiramo ih na druge igrače, odnosno na lokacije gde se oni nalaze. Ovo je mnoge zabrinulo zato što misle da će uništiti igranje jer će nam ostali stalno bacati atomke na glavu. Ali izgleda da će biti veoma, veoma teško uopšte i nabaviti i napraviti nuklearnu bombu, a sam efekat po igrače neće biti previše jak, jer se možemo veoma lako spakovati i napustiti zonu gde će pasti nuklearna bomba, o čemu uvek budemo obavešteni kada se desi lansiranje. Sav naš progres je u osnovni sačuvan u vidu plana, pa se selidba relativno lako dešava i gubici nisu toliko drastični koliko može da deluje. Naravno, napraviti nuklearu će ipak imati svojih prednosti, jer je veoma teško doći do nje (zahtevaće i saradnju više igrača), tako da će biti zanimljivo videti kao će sve ovo balansirati.

Potvrđeno je da i da je VATS sistem i dalje tu, ali kako je priroda igre sada takva, on više neće usporiti vreme, već će se dešavati u realnom vremenu, tako da moramo da probamo i vidimo kakav će biti osećaj sa novim sistemom, pre nego što damo neki sud.

Igra stiže veoma brzo, 14. novembra ove godine, a uskoro će krenuti i beta faza, gde ćemo moći sa saznamo više o igri. Iako deluje kao da znamo dosta, zapravo i dalje je igra velika vrsta misterije i ostavlja „čudan“ utisak, tako da dok je konačno ne probamo, nećemo biti načisto – šta je zapravo Fallout 76?

Pripremio: Nikola Savić

E3 MICROSOFT KONFERENCIJA

Američki gigant Microsoft se ove godine na E3 držao svog proverenog recepta – puno igra, i malo bespotrebnog okolišanja i pravljenja „cringe“ scena, i mislimo da su ih zato mnogi proglasili pobednicima ovogodišnjeg E3. Tokom njihove prezencije od nekih tri sata, videli smo prikazanih čak 50 novih naslova, među kojima i mnoge velike ekskluzive.

Generalno, ovo je bila prezentacija kakvu u želimo od E3 puno priče o igrama, malo okolišanja sa ostalim bespotrenim stvarima. Naravno, većina ovih igara neće biti ekskluzive za Xbox, ali je zato Majkrosfot najavio i kupovinu pet velikih i provereno kvalitetnih studija, tako da jedva čekamo da vidimo šta će ispasti iz toga.

Da vidimo šta smo sve otkrili na Xbox prezentaciji tokom e3.

MAJKROSOFT PREDSTAVIO ČAK TRI NOVE GEARS OF WAR IGRE

Majkrosoft je baš bogato krenuo sa ekskluzivama na ovogodišnjem E3 sajmu, a među njima se nalaze čak tri nove igre iz Gears of War franšize.

Prva igra koja je prikazana kao svojevrsna šala na one koji su očekivali peticu je Gears POP!, naslov za mobilne uređaje sa vizuelnim stilom po uzoru na popularne Funko Pop figurice. Ovo je prva Gears of War igra u serijalu koja dolazi na mobilne uređaje i možemo je očekivati za iOS i Android negde tokom iduće godine.

Posle prikaza ovog simpatičnog naslova je došao i trejler za drugu igru, ovoga puta PC ekskluzivu. U pitanju je Gears Tactics, turn based strategija sa dobro proverenim XCOM šmekom.

Radnja ovog naslova se odvija čak 12 godina pre događaja iz prve igre. Trenutno nema dodatnih detalja, a nadamo se da ćemo uskoro videti još o igri.

I kao šlag na tortu, je prikazan Gears of War 5 u kojem ćemo igrati kao ženski protagonista, Kejt, koja se mora vratiti na “mesto na kojem je sve počelo” kako bi saznala istinu i odgovore na košmare koji je proganjaju svake noći. Moramo priznati da nam se Gears 5 na prvu loptu poprilično dopao i jedva čekamo da ga zaigramo solo ili u split screen co-opu una Xbox One konzolama i PC-u.

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE – NOVA IGRA OD KREATORA DARK SOULS SERIJALA!

Čuveni From Software je pre par meseci nagovestio novu igru, i sada smo imali priliku da na Xbox konferenciji ekskluzivno vidimo o čemu se tu tačno radi.

U pitanju je igra Sekiro: Shadows Die Twice, i na prvi pogled predstavlja neku kombinaciju igre NiOh i Dark Soulsa. U pitanju je “samurajski” Dark Souls, smešten u fantazijski svet, iako je u prvih minut trejlera izgledalo kao da će biti “čisto” istorijski, međutim ubrzo su krenula da se pojavljuju razna čudovišta i abominacije.

Igra ostavlja klasični “Souls-like” utisak, koji ne može da omane, ali smo iskreno očekivali možda i nešto više, odnosno nešto “drugačije”. Nije da ovo ne izgleda sjajno, ali je prosto koncept koji je na prvi pogled “standardan”, siguran da tako kažemo.

Doduše, još uvek nemamo nikakvih konkretnih detalja o gejmpleju i priči. Izgleda da smo neki “mrtvi pa oživeli” jednoruki samuraj, koji verovatno ide u neku osvetu ili možda put ličnog iskupljenja, i usput ćemo se šibati sa raznoraznim samurajima i uvrnutim bićima iz japanske mitologije.
Igra stiže za sve platforme (PC, Xbox One, PS4), negde tokom sledeće godine.

STIŽE NAM DEVIL MAY CRY 5!

Tačno deceniju nakon dolaska četvrte igre u Devil May Cry serijalu, kompanija Capcom je tokom Majkosoftovog E3 brifinga predstavila Devil May Cry 5, na opšte oduševljenje publike na licu mesta i širom interneta.

Petica donosi originalne karaktere iz prethodnog dela serijala, a pred nama su dva igriva karaktera, čuveni Nero i Dante.

Trejler nam prikazuje razvaljivanje demona sa stilom i sa širokim arsenalom oružja i spravica, poput mehaničke ruke.

Ono što upućuje da je najnovija igra u ovom kultnom serijalu u dobrim rukama je činjenica da na njoj radi čuveni producent, Hideaki Itsuno, koji ima fantastičnu istoriju i umeće izrade igara, a pamtimo ga po Devil May Cry 3 i 4, kao i po Dragon’s Dogma.

Devil May Cry možemo očekivati negde početkom naredne godine.

MAJKROSOFT PREDSTAVIO NAJNOVIJU HALO IGRU!

E3 sajam je počeo punom parom, a u samom startu Majkrosoftovog brifinga, ova kompanije je prikazala ono što za čime je srce svakog Xbox fana kucalo – novu Halo igru.

Šuškalo se već da će nam novi Halo biti predstavljen upravo i Los Anđelesu i to je Halo Infinite.

Na igri radi studio 343 Industries, isti developeri koji su nam doneli peti deo u serijalu. Osim podatka da će doći na Xbox One i Windows sistemima, trenutno ima jako malo detalja o Halo Infinite, ali će tokom narednih meseci svakako biti otkriveno više toga.

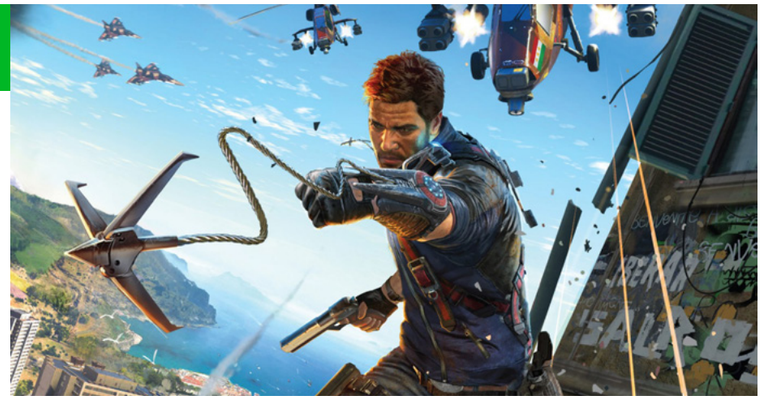
DYING LIGHT DOBIJA NASTAVAK, KRIS AVELON RADI NA PRIČI

Na prebogatoj E3 prezentaciji, Majkrosoft je sa Techlandom potpuno iznenada predstavio najnoviji deo u Dying Light serijalu, na kojem radi i čuveni Kris Avelon, jedan od najpoznatijih pisaca u industriji video igara.

Avelon nam je poznat po radu na Fallout igrama i po kreiranju maestralnih priča koje su igrače ostavile bez daha. Ova saradnja označava to da će Dying Light 2 biti sa fokusom na narativu i svaka odluka koju igrač napravi će bitno uticati na dalji tok priče, na taj način će postojati prilika da se ubije ili spasi grupa neprijatelja, što nosi razne pozitivne i negativne promene u toku događanja, ali i u samom izgledu grada u kojem se igra odvija.

U dvojci se radnja odvija 15 godina od prvog širenja zombija i znamo još da nas očekuje napredniji parkur nego što je ranije bio slučaj sa dodatnim opcijama.

LEAK JE BIO TAČAN, OTKRIVEN JE JUST CAUSE 4



Steam nam je greškom otkrio da je Just Cause 4 realnost, a na nedavno održanoj E3 prezentaciji je to i potvrđeno od strane Majkrosofta, uz pomalo mračni trejler.
Just Cause 4 u srži nosi ono što poseduju i ostale igre u serijalu, samo sa naprednijim mehanikama i još luđim vratolomijama.

Riko Rodrigez(glavni protagonista serijala) će se u četvrtom nastavku boriti protiv privatne vojske, zvane crna ruka, i to na 4 različita bioma, na kojima nas očekuju tornada, peščane oluje, mećave i tropske kiše sa gromovima.

Kako bi akrobacije izgledale bolje i biomi sa grafičkim vremenom imali što lepšu grafičku prezentaciju, Avalanche Studios Just Cause 4 radi u novom endžinu.

Just Cause 4 već ima i zakazani datum izlaska – 4. decembar – tako da ne moramo previše da čekamo dok se ne zapustimo u nove avanture.

PREDSTAVLJENA FORZA HORIZON 4, IMAĆE SMENJIVA GODIŠNJA DOBA

Kao što je i ranije bilo tizovano, Majkrosoft i Playground Games su na E3 2018 predstavili Forza Horzon 4 koja nas vodi u Britaniju i poseduje poprilično primamljive mehanike u odnosu na prethodne igre iz serijala.

Forza Horizon 4 će funkcionisati kao ogromni povezani svet u kojem će igrači moći lako da se nalaze i učestvuju u trkama sa raznovrsnim setovima vozila, poput trkačkih automobila, terenskih vozila, motocikala, čak i amfibija.

Ono što je svakako zanimljivo je da FH4 donosi ne samo smenjivi ciklus dana i noći, već smenjiva godišnja doba – zimu, proleće, leto i jesen. Osim divne vizuelne reprzentacije, na mapi će u zavisnosti od godišnjeg doba biti dostupni i neki drugi predeli za igranje, tako što će zimi biti moguće trkati se na zaleđenom jezeru.

Forza Horizon 4 dolazi već 2. oktobra ove godine za PC i Xbox One i biće dostupna od prvog dana putem Xbox Game Pass servisa.

Sea of Thieves

Ova igra sa gusarima kao centralnom tematikom ovog leta i na dalje dobija gomilu svežeg sadržaja. U julu u igru stiže nova pretnja u vidu pirata-skeleta, a u septembru nam Forsaken Shores DLC donosi potpuno novi svet pun opasnosti i izazova koje će na iskušenje postaviti i veterane na uzburkanom moru. Pored toga, Rare priprema i dosta manjeg sadržaja koji će animirati igrače tokom dužeg perioda.

Session

U svim delovima interneta se očekivao SKATE 4, ali je Microsoft predstavio nešto što će nam ispuniti želju za tom igrom, to je Session. Crea-Ture Studios nam donosi ovaj naslov koji inspiraciju crpi iz kultih skejterskih igara sa kraja prošlog veka. Sa naprednim kontrolama i u naprednom endžinu imamo prilike da iskažemo svoju kreativnost.

Cuphead

Kao što je ranije bilo tizovano, u narednoj godini ćemo imati prilike da zaigramo potpuno nove Cuphead avanture u vidu The Delicious Last Course. Studio MDHR se baš trudi da proširi iskustvo sa novim oružjem, a u fokusu je novi karakter, Ms. Chalice, koja će se sukobiti sa odstalim drugarima protiv novih bossova.

Novi studiji

Osim predstavljanja mnoštva igara, Tod Hauard se pohvalio i prisvajanjem čak 4 nova studija koja imaju izuzetno bogatu istoriju u industriji video igara, i otvaranjem jednog novog. Pod Microsoft Studios okrilje su dovedeni Playgrounds Games, poznati po Forzi, Ninja Theory, doneo nam je Hellblade, a prisvojen je i Compulsion Games, kao i Undead Labs, sa kojim su sarađivali na State of Decay 2. Studio koji je otvoren nosi naziv The Initiative i svi oni će biti uključeni u razvoj što većeg i kvalitetnijeg broja ekskluziva.

Nova konzola

Osim prikaza raznog gejmpleja, Fil Spenser nam je pružio i blagi tizer u vidu informacije da se uveliko radi na novoj generaciji Xbox konzola. Ona će biti znatno moćnija od trenutne, ali je još uvek rano za njeno otkrivanje i ona trenutno poseduje radni naziv Scarlet.

Pripremio: Nikola Savić

CYBERPUNK 2077 ŠTA SVE ZNAMO?

Svakako najveće otkrovenje ovogodišnjeg E3 jeste konalno prikazivanje nečeg konretnog iz novog PRG naslova studija CD Projekt RED - Cyberpunk 207.

Kažemo novog, iako je u pitanju igra koja nam je trejlerom najavljena još pre bukvalno 6 godina, ali od tada o igri nismo imali ni traga ni glasa, osim sporadičnih glasina i polu-informacija. Prošlo je šest godina od prvobitnog tizer trejlera za Cyberpunk 2077, i od tada ni traga ni glasa o igri, samo po koji trač i koja sušna reč iz samog studija, ali ništa više. Sve do ovog juna. Kada je delovalo kao da će se Xbox konferencija završiti, desio se scenski "hakerski" napad i prikazao nam se konačno taj momenat – Cyberpunk 2077.

Majkrosoft je na ovogodišnjoj E3 Xbox konferenciji imao tu čast da predstavi preko 50 igara, među kojima su i takve svetske premijere kao što su Just Cause 4, Devil May Cry 5, Dying Light 2 i Gears of War 5, ali ipak smo svi potajno čekali samo jednu stvar, za koju se znalo da će se pojaviti upravo na Xbox prezentaciji – prvi "pravi" trejler za sada već praktično mitski Cyberpunk 2077, RPG studija CD Projekt RED, koji nam je doneo The Witcher serijal.

Dobili smo prvi trejler rađen unutar samog endžina igre i možemo reći da što se kvaliteta tiče, igra izgleda fenomenalno, zaista vizuelni raj za oči. Dizajn nam se na prvi pogled činio previše "svetlim" i pomalo neozbiljnim, nekako smo više očekivali prljavi, depresivni i mračni grad budućnosti, ali to je bio samo prvi utisak, jer već na drugo gledanje vidimo da je ovo pravi pravcati sirovi sajberpank. Propalice, pankeri, kiborzi, hakeri, implanti, prljave ulice, nasilje, mračni noćni klubovi, sumnjive ekipe i korporacije... sve je tu u samo ovih par trenutaka trejlera.

Saznali smo konačno i koga ćemo igrati. Mi smo u ulozi momka koji se zove V, plaćenika u usponu, koji je upravo dobio svoj prvi veliki zadatak i želi da se probije među "velike igrače". Kako kažu u zvaničnom opisu igre, u svetu uličnih ratnika prepunih kibernetičkih poboljšanja, korporacijskih "hakera života" i net-runera, ovo je naša prilika da postanemo urbana legenda. U trejleru nema ni traga od devojke iz originalnog tizer trejlera, ali verujemo da će ona igrati ključnu ulogu u glavnoj priči igre.

Takođe, potvrđeno je da je igra open world tipa, u ogromnom futurističkom metropolisu zvanom Noćni Grad, i da je pre svega RPG sa jakim akcentom na narativ, što je jako dobra vest i uklanja sve strahove da će možda otići u nekom modernijem i ujedno nepoželjnijem pravcu.

Ono što je svakako glavna informacija, Cyberpunk 2077 neće biti iz trećeg lica kao Witcher serijal, već je u pitanju igra iz potpuno prvog lica, sa sve klasičnim pucanjem. Ovo ipak ne znači i da igra nije RPG, zapravo jeste RPG i imaće sve klasične elemente RPG-a kada je u pitanju razvoj i unapređivanje likova, samo će se odigravati iz prvog lica i borba će biti u skladu sa time.

Osim toga, postojaće i sekvence gde upravljamo vozilima, što je takođe prikazano na tom demou iza zatvorenih vrata, i tada kamera prelazi iz prvog u treće lice, kako bi lakše upravljali time što vozimo. Postojaće i sekvence borbi direktno iz kola, kada ćemo u jurnjavi sa neprijateljima moći da pucamo na neprijatelje dok pokušavamo da ih stignemo ili pobegnemo.

Saznajemo da ćemo Night City u igri istraživati slobodno i bez dosadnih ekrana sa učitavanjem(loading screen) pri prelasku iz oblasti u oblast, koje viđamo u mnogim igrama sa otvorenim svetovima.

Ovo je otkrio jedan od dizajnera, Kajl Rouli, koji je na Discordu rekao da sem inicijalnog učitavanja kada se igra pokrene igrači neće nailaziti na ekrane sa učitavanjem.
Pošto ova ambiciozna pucačina nije dobila ni okvirni datum dolaska, a i zbog činjenice da grafički izgleda dosta napredno, većina je pomislila da je u pitanju naslov za iduću generaciju konzola.

Na svu sreću to nije slučaj, već nam od poljske kompanije stiže potvda da Cyberpunk 2077 dolazi za trenutnu generaciju konzola. Dizajner kvestova, Patrik Mils, je izjavio: "Čuo sam da mnogo ljudi govori o tome. Planiramo da igra izađe za trenutnu generaciju konzola, to znači Xbox One, Playstation 4 i naravno PC."

On je još izjavio kako je glavni fokus na singlplejer iskustvu, koje ćemo pratiti iz perspektive prvog lica sa sve RPG elementima, i da žele prvo da završe tu komponentu igre pre nego što krenu na izradu moda za više igrača., dakle multiplejer nije otpisan, ali su svi resursi okrenuti ka singlplejeru.

Na osnovu prikazanog premijernog trejlera mnogi su igru po gejmplej elementima uporedili sa GTA igrama, na šta je Mils istakao da "postoje sličnosti, ali nije ista vrsta igre u pitanju". Developeri žele da naprave svet u kojem će igrač biti maksimalno uključen, hteo on to ili ne, i misije neće postojati po principu odlaska sa tačke A na tačku B. Ukoliko ste igrali The Witcher 3, možda se i sećete jednog dela gde Ciri priča Geraltu kako je posetila bezbrojne svetove o kojima Geralt ne bi mogao ni da sanja.

Na pitanje Geralta da mu priča o nekom, ona je krenula da objašnjava jedan koji ima "Kuće od stakla, ljude sa metalom u glavi, gde vode ratove sa daljine, koriste stvari poput megaskopa i nema konja, već svi imaju svoje leteće brodove".

Vrlo simpatičan detalj Developera iz CD Projekt RED, a sada nam ostaje samo jedno pitanje – hoće li se Ciri pojaviti u Cyberpunk 2077?

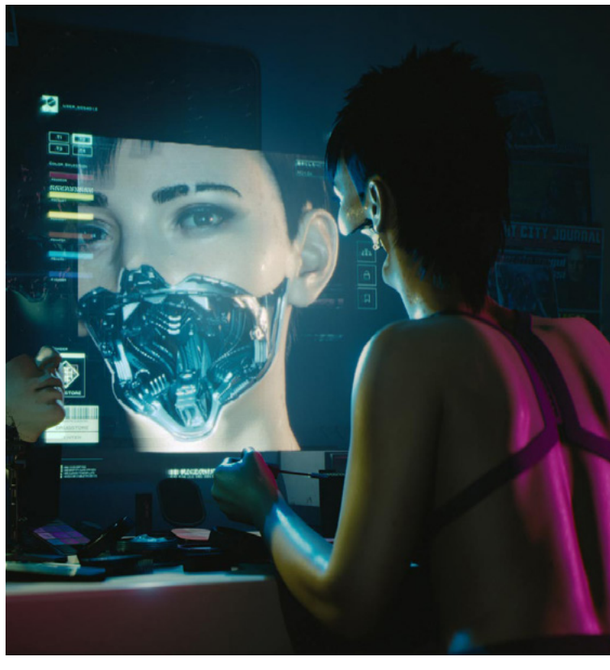
Osim što su na samom početku prikazivanja trejlera, prilikom "hakerisanja" Xbox konferencije, podelili srećnim i obazrivim posmatračima desetak The Witcher 3 kodova sa sve ekspanzijama, tu se takođe krilo i pismo fanovima. U njemu CD Projekt kaže da se izvinjava fanovima što su ćutali ovako dugo o igri, ali da su prosto to rešili iz dva koraka. Najpre su želeli da u potpunosti završe sa The Witcher 3 i tome su posvetili glavnu pažnju, a zatim jednostavno nisu želeli da izlaze u javnost dok nemaju nešto konkretno da pokažu, jer su očekivanja velika i oni žele da održe kvalitet. Na kraju podužeg pisma, odgovaraju na četiri ključna pitanja. Što se tiče datuma izlaska igre, kažu da još uvek ne mogu da kažu ništa konretno, osim da je "znatno bliži nego što je ranije bio". Kvalitet im je apsolutno na prvom mestu i jedini motiv, i kada budu bili sigurni da će moći da daju datum, daće ga.

Koliko je velika igra? Kažu "ozbiljno velika". I kažu da potpuno iskreno, apsolutno nemaju pojma koliko je velika osim da je zaista ogromna, i da kada budu "sve sastavili", tada će moći i da izađu sa više informacija.
Besplatne DLC i ekspanzije su apsolutno nešto što možemo da očekujemo, kao i potpuno odsustvo DRM zaštite.

I na kraju, NEMA mikrotransakcija, uopšte! Igra će biti singlplejer narativno iskustvo, i tu nema mesta za bilo kakve mikrotransakcije!

Moramo reći da je CD Projekt RED još jednom postavio standarde kako da se odnosi prema fanovima, i skidamo im kapu.

Na kraju, ostaje pitanje – kada možemo očekivati Cyberpunk 2077? Naša procena – kraj leta 2020. godine. Čekaćemo.



Pripremio: Nikola Savić

E3 ELECTRONIC ARTS KONFERENCIJA

Verovatno najveće razočarenje ovog E3 je EA, koji kao da se uporno trudi da razočara zajednicu i one koji veruju u njih. Njihova prezentacija je i dalje previše vukla na raznorazne „cringe“ momente, što bi rekli mladi, i videla se prevelika usiljenost i veštačko građenje hajpa, umesto da događaj ide prirodno i bez lažne artmosfere.

Od igrara, manje više očekivano i ono što nas je verovatno najviše obradovalo, jeste zapravo par manjih naslova koji ni ne dolaze iz EA. Najviše se svakako očekivalo od BioWarea, da nam pokaže nešto vezano za Anathem, ali smo tu dobili mlaku prezentaciju.

BATTLEFIELD V IPAK DOBIJA BATTLE ROYALE MOD

Iako su se iz studija DICE nećkali da li da dodaju ili ne dodaju battle royale mod u novo izdanje Battlefield serijala, svi smo realno znali da će se to na kraju ipak desiti.

To je sada i zvanično najavljeno na Electronic Arts konferenciji, u okviru kratkog predstavljanja multiplejera, ali su ga nazvali samo “Royale”.

Usput smo dobili i multiplejer mod, koji baš i ne pokazuje previše gejmpleja, pa se nadamo da ćemo uskoro konačno videti i taj aspekat igre.

ANTHEM DOBIO DATUM IZLASKA, NIJE MMO VEĆ “NEŠTO NOVO I DRUGAČIJE”

U nedeljama, pa čak i mesecima, pre početka E3 sajma i EA Play događaja većina fanova je jedva čekala da čuje neki novi detalj o nadolazećoj futurističkoj pucačini, Anthem.

Ono što su mnogi zaključivali na osnovu ranijih najava je to da nam stiže neki MMO naslov ili igra fokusirana na multiplejer sa osakaćenom pričom, ali to izgleda nije slučaj, zato što je vođa Bioware tima zaduženog za igru, Kejsi Hadson, izjavio da spremaju “nešto novo i drugačije”.

U skladu sa sve popularnijom “games as a service” politikom, i Electronic Arts je sada najavio da će Anthem dobijati dodatni sadržaj godinama nakon izlaska, u vidu novih priča, misija za karaktere i događaja u igri.

Nije tajna da iza igre stoji EA, kompanija koja je u prethodnom periodu gurala sistem mikrotransakcija u igre sa pay-2win elementima, ali su iz kompanije izgleda naučili na svojim greškama pošto je tokom EA Playa, jedan od developera u startu izjavio da u igri neće biti Loot kutija, da će mikrotransakcije biti samo kozmetičke prirode i da će igrači uvek znati tačno šta kupuju, i da neće davati prednost igračima koji ih kupuju, jer neće imati uticaja na gejmplej.

Naš karakter je Freelancer i njega razvijamo i unapređujemo nezavisno od specijalnih odela koja koristimo, the Javelins. Igra je pre svega fokusirana na co-op sa prijateljima u “deljenom svetu”, ali će veliki značaj imati i lične priče igrača ispričane kroz interakciju sa NPC karakterima u samom svetu, jer BioWare ne želi da bogato narativno iskustvo pati zbog multiplejer akcenta igre.

U suštini, kada ste u otvorenom svetu, tada je igra multiplejer, ali kada ste u “hubu”, tada je igra više okrenuta ka narativu i singlplejeru. Za igru će biti potrebno da uvek budete onlajn, ali možete izabrati i da igrate potpuno solo ukoliko želite. Možete igrati ili sa prijateljima ili sa nasumičnim ljudima onlajn, ali će uvek biti co-op, neće postojati PvP multiplejer. Nakon svake borbe neprijatelji će davati Loot u klasičnom RPG smislu, ali taj Loot neće biti deljen, već za svakog igrača pojedinačno, pa se neće desiti da vam ga saigrači “ukradu”.

Pošto Anthem dolazi od strane kreatora poznatog po snažnim odnosima između karaktera, mnogi očekuju da u nadolazećoj igri vide i prepoznatljive romanse, ali njih neće biti, zato što developeri žele da ostanu fokusirani na druge elemente u igri.

Možda i najbitnija informacija, dobili smo datum izlaska – 22. februar za PC, Playstation 4 i Xbox One.

STAR WARS IGRA RESPAWN STUDIJA DOBILA IME I DATUM IZLASKA!

Znamo da studio Respawn Entertainment već neko vreme radi na Star Wars igri, a sada smo na E3 dobili i par novih zanimljivih informacija koje nam je otkrio sam osnivač studija, Vins Zampela, u okviru Electronic Arts konferencije.

Igra je dobila zvanično ime, zove se Star Wars Jedi Fallen Order i igraćemo kao Dždeaji! Osim toga, znamo i u kom delu "tajmlana" će se dešavati, to će biti između epizoda 3. i 4. odnosno tačno između prva tri filma i druga tri filma.

Na kraju, dobili smo i datum izlaska, to će biti decembar 2019. godine, tako da ćemo se još načekati. Nažalost, to je za sve što smo od ove igre dobili na e3, i trenutno još uvek nemamo nikakvog konkretnog materijala u vidu snimaka ili skrinšotova, ili pak o tome kakav će to uopšte žanr biti.

IGRA SEA OF SOLITUDE GOVORI O SAMOĆI I IZGLEDA PRELEPO

Poslednjih godina je praksa na e3 konferenciji Electronic Artsa da se da prostora i malim studijima da prikažu svoje svoje naslove adekvatno i moramo reći da su to uglavnom bile igre koje su nas oduševile svojim konceptima, i tako je bilo i ovoga puta.

Osim što je najavljen nastavak sjajne avanture Unravel, dobili smo i prvi pogled na igru Sea of Solitude, berlinskog studija Jo-Mei Games. Igru nam je predstavila Kornelija Gepart, dizajnerka igre, koja je bila vidno uzbuđenja zbog toga što ima tu čast da svoje čedo predstavi na tako velikom i značajnom mestu kao što je pozornica E3 konferencije Electronic Artsa.
U veoma lepom govoru ona je pričala o usamljenosti i teškim trenucima kroz koje svi prolazimo, kao o nečemu što su glavni motivi i ove same igre, i rekla je da je najveću inspiraciju za pisanje ove igre imala kada je i sama prolazila kroz takve teške trenutke. U igri smo u ulozi devojke Kej, koja zbog teškog perioda usamljenosti bukvalno počinje da se pretvara u čudovište i senku onoga što je nekada bila, i najveći neprijatelj u igri će joj biti upravo ona sama. Igra izgleda prelpo, a mračna tema igre nas je veoma zaintrigirala, tako da se nadamo da ćemo imati još jedan mali biser od avanture, jer što se toga tiče, EA poslednjih godina nikada nije pogrešio.

LIGA ŠAMPIONA STIŽE U FIFA 19!

Na Eletronic Arts konferenciji koja je otvorila ovogodišnji E3 festival, potvrđeno je da će FIFA 19 imati licencu za Ligu Šampiona, što stavlja ovaj naslov u odličnu poziciju za sjajno iskustvo za sve fanove fudbalskih simulacija, jer je posle jako puno godina EA uspeo da uzme jedan od glavnih aduta Konamijevom PES-u.

Postojaće turnirski mod za Ligu Šampiona, ali i Story mod, a moći ćete da ubacite i svoj Ultimate Team. Ovo je značajan udarac za PES, koji je ranijih godina imao upravo Ligu Šampiona kao jednu od prednosti u odnosu na FIFA serijal.

FIFA 19 stiže 28. septembra.

STIŽE NAM NOVI COMMAND AND CONQUER! ALI ZA MOBILNE TELEFONE...

Kultni serijal strategija koji stvorio Westwood Studios, Command and Conquer, je svojim dugim postojanjem zauzeo posebno mesto u srcu svih fanova žanra, koji su uz igre ovog serijala proveli najbolje godine tokom 90-ih i prve polovine dvehiljaditih, uz takve legendarne igre kao što su Red Alert 1 i 2, Generals i druge.

Ali izgleda da Electronic Arts ne bi bio EA da se uvek bar malo "ne potrudi" da razočara svoje fanove, a ovoga puta je to stiglo u vidu najave nove Command and Conquer igre posle osam godina i nesrećnog Command & Conquer 4: Tiberian Twilight. Zašto razočarenje, kada je u pitanju voljena franšiza? Pa, kao što možete videti i u naslovu, u pitanju je igra za mobilne telefone, što je stvorilo veliki talas razočernja fanova, koji su se potajno nadali novoj klasičnoj real-time strategiji za PC.

Electronic Arts je predstavio Command and Conquer: Rivals, strategiju u realnom vremenu koja na mobilne uređaje donosi kompetitivne bitke formata 1 na 1, gde će biti moguće mobilisati ogromne armije i koristiti strateško umeće kako bi izvojevali pobedu. Format je takav da biramo komandante kojima upravljamo, zatim pravimo statične baze i razvijamo armiju kako bi uništili bazu protivnika, ili direktnim napadom ili lansiranjem nuklerne rakete. C&C: Rivals trenutno nema datum izlaska, ali je poznato da igra dolazi na iOS i Andorid telefone, a putem glavnog sajta se možete registrovati za obaveštenje kada igra postane dostupna.

Iako igra možda i može da prođe kao zanimljiva mobilna strategija, prosto ne možemo da se otmemo utisku koliko je pogrešno nazvati je po Command & Conquer serijalu, jer na neki način predstavlja otvoreno sipanje soli na ranu svih fanova serijala, ali i u praktičnom smislu loš marketinški potez, jer je u potpunom raskoraku sa onim što fanovi c&c serijala žele i na taj način se prosto baca senka na samu igru i njen gejmplej, jer je stvorena atmosfera razočarenja i mržnje u samom startu, što u ostalom govori i odnos "lajkova" i "dislajkova" na ovim zvaničnim trejlerima.

Pripremio: Nikola Savić

E3 UBISOFT KONFERENCIJA

Fokus UbiSofta je ove godine pre svega bio na igrama koje smo već imali prilike da vidimo i znamo za njih, ali sada sa detaljnijim i boljim pogledom na stvari. Naravno, glavna stvar večeri bio je novi Assassin's Creed, ali kada van informacija o igri procuri nedeljama, pa i mesecima pre najave igre, onda se nekako sav hajp oko iste potpuno ubije.

Za neke je prezentacija Francuza možda bila malo „slabija" nego što smo okečivali, ali ipak, ne možemo reći da nije bila krcata sadržajem.

THE DIVISION 2 NAS VODI U RAZORENI VAŠINGTON

Kao što je ranije otkriveno, The Division 2 nas vodi u glavni grad SAD-a, Vašington, koji je u potpunosti razoren kao posledica epidemije opasnog virusa.

Iako je virus prošao, stvari nikako da se vrate na staro, već je i dalje sve u ruinama i na ulicama vladaju divljačke bande koje ubijaju svakog ko odbije da im se povinuje.

Osim mračne, distopijske budućnosti, sinematik za The Division 2 pokazuje i tračak nade koji upravo mi, igrači, treba da donesemo, jer će svaki naš izbor i akcija u igri direktno uticati na to da li se gradi svetla budućnost ili vladavina tiranije.

Izvršni producent igre je na prezentaciji istakao da će igra biti znatno većeg

obima od prethodnika i da nam donosi Raids mod, u kojem će se do 8 igrača udružiti radi borbe za dobro.

Tokom prezentacije je pružena i jako lepa vest, a to je podatak da će sav DLC sadržaj biti besplatan za sve igrače.

Samo tokom prve godine nas očekuje tri paketa sadržaja koji će doneti nove modove, lokacije i drugo.

The Division 2 dolazi 15. februara za PC, PS4, Xbox One.

NOVI ASSASSIN'S CREED NAS VODI U ANTIČKU GRČKU

Leak koji se sasvim iznenada pojavio sa informacijom da i ove godine dobijamo novu Assassin's Creed igru, je delovao nekako previše brzo, ali se zapravo obistinio.

Na Ubijevoj E3 konferenciji nam je predstavljen Assassin's Creed Odyssey, čime je potvrđeno da dobijamo novu igru i da idemo u antičku Grčku.
Kao i kod drugih Ubisoftovih igara, i ovde smo dobili sinematik trejler koji govori o teškoćama protagoniste i obećanju da štiti narod i svoju porodicu od svih pretnji, nešto poput hrabrog Odiseja iz Homerovog epa.

Igra će imati izbor između dva igriva karaktera, muškarca i žene, koji nose lični set karakteristika i stila u borbi.
A developeri su sa Odyssey rešili da promene i način na koji će nam donositi istoriju, i u tom ruhu ćemo imati prilike da "ćaskamo" sa premudrim filozofima drevne Grčke, poput Sokrata koga smo videli u sinematiku. Naš glavni junak je inače Spartanac.

Kao i kod svih prethodnih AC igara, svet igre je snažno inspirisan stvarnim istorijskim lokacijama i autentičnim reljefom i geografijom tih sredina. Kao i uvek do sada, i ovoga puta su konsultovali istoričare za savete i detalje. Ono što je potvrđeno da će igra biti veća i imati više sadržaja nego AC Origins, što je samo po sebi neverovatno jer je Originas bio ogromna igra. Takođe, tu će biti i dinamični vremenski uslovi.

U igri će biti u ajkula, ali takođe i životinja koje ćete moći da pretvorite u ljubimce. Biće i referenci na starije AC igre, za igrače koji to vole da "love". Oprema koju nalazimo po svetu neće biti nasumična, odnosno "random loot", već će imati svoje tačne pozicije i priče vezane za nju. Moderno doba neće biti opciono, već će biti nezaobilazni deo, ali ćemo moći da ga proširujemo, što će zavisiti od naših odluka tokom igranja.

U igri će postojati i plovidba morem, ali neće biti toliko u prvom planu kao što je to bila u Black Flag, već će biti tu česti kao opcija i dodatna stvar koju igrači mogu da rade, a za nju i vašu posadu će biti vezana mehanike bratstva.

Moći ćete da menjate specifikacije karaktera u bilo kom trenutku, ali će neke veštine ostati zaključane. Specijalne "neprirodne" veštine postoje, ali nisu obavezne i možete igrati samo sa "pravim" ljudskim veštinama, ukoliko želite realno iskustvo. Neće biti vizualnih scena golotinje/seksa, dok će vaše odluke u dijalogu imati uticaj na priču.

SKULL AND BONES NAM DONOSI EKSTREMNE POMORSKE BITKE

Kao deo velikog E3 predstavljanja, Ubisoft nam je predstavio par zanimljivih detalja za svoju piratku igru koju je nedavno odložio za 2019. godinu - Skull and Bones.

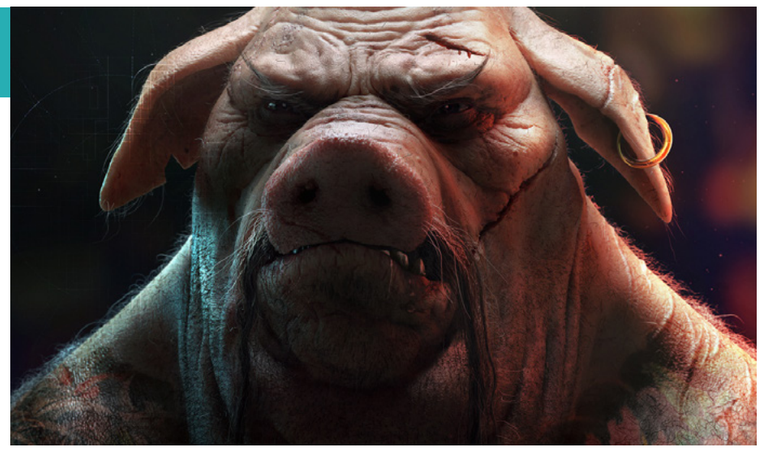
Za Skull and Bones sada imamo sinematik trejler, zajedno sa prikazom gejmpleja jedne od pomorskih bitaka, gde lako možemo primetiti taj AC: Black Flag vajb, pošto isti tim radi na obe igre.

U pomorskim bitkama ćemo imati prilike da radimo sve ono što se i očekuje od igre o piratima, masovne borbe na daljinu, ali i iz blizine sa mogućnošću ukrcavanja na neprijateljski brod, a sve se naravno vrti oko dominacije morem i dragocenog loota.

Solo avanture su dostupne, kao i co-op igranje, a tu je i PvP multiplejer sa različitim modovima u ponudi.

Skull and Bones će izaći za PC, PS4 i Xbox One.

DŽEJD SE VRAĆA U BEYOND GOOD AND EVIL 2



Na samom početku Ubisoftove E3 prezentacije je prikazan najnoviji sinematik za Beyond Good and Evil 2 u kojem možemo videti dobro poznatu ekipu na, sada nepoznatoj teritoriji, a imamo prilike da vidimo i Džejd, ali mladu, pošto je u pitanju prequel.

Osim ovog sinematika od kojeg je svakom fanu zastao dah, developeri su imali prilike da nma prikažu i rani alfa gejmplej, koji pokazuje delić ogromnog sveta u kojem ćemo moći da istražujemo i pratimo fantastičnu priču.

Osim ovih fantastičnih vesti, Ubisoft je objavio i partnerstvo sa kompanijom Hit REcord, koju vodi zvezda serije Hanibal, Džozef Gordon-Luit. Ova kompanija će pomoći razvoj u Beyond Good and Evil 2 u velikoj meri tako što će fanovi igre putem nje moći da šalju svoje kreacije u vidu muzike, murala, i drugih vizuelnih dodataka kako bi pomogli razvoj igre. Nažalost, još uvek nema konkretnih podataka o samom datumu izlaska igre.

PREDSTAVLJEN VRATOLOMNI TRIALS RISING

Ubisoft se i dalje čvrsto drži Trials franšize i naporno radi na izradi novih naslova koji će vratolomnim akrobacijama zabavljati igrače.

Nanovija igra koja nam je sada na E3 sajmu predstavljena je Trials Rising i po prvom prikazu možemo videti da se developeri nisu uopšte libili da naprave još luđu igru od prethodne, gde ćemo kao igrači morati da se pazimo užarene lave, padajućih platformi i eksplozivnih objekata.

Trials Rising ima i okvirni datum izlaska – februar 2019. godine – za PC, PS4, Xbox One, kao i po prvi put za Switch konzole

FOR HONOR - PREDSTAVLJENA NOVA EKSPANZIJA SA TEMATIKOM DREVNE KINE!

Jedan od naslova za koje su fanovi pažljivo očekivali novi sadržaj na ovogodišnjoj UbiSoft E3 konferenciji, jeste svakako njihova istorijska tabačina For Honor, koja je od veoma lošeg starta vremenom stala na stabilne noge i nastavlja da napreduje.

I najavljen je novi sadržaj, i to prema rečima kreativnog direktora Romana Kampose, ovo će biti do sada najveći apdejt koji je igra ikada dobila. Nova ekspanzija se zove Marching Fire, stiže 16. oktobra i ima tematiku drevne Kine. Donosi nam čak četiri nova ratnika, koja barataju oružjem i borbenim stilovima daleke Kine, ali to naravno nije sve.

Tu je i potpuno novi mod igranja, i ne, nije Battle Royale. U pitanju je 4 na 4 mod opsade zamka, pod imenom “Breach”, gde jedna ekipa brani, a druga opseda zamak, i gde pored samih karaktera, igrači imaju na raspolaganju i raznorazna opsadna oružja, kako za napad, tako i za odbranu. Ono što smo videli delovalo je veoma zanimljivo, ali naravno, moramo da sačekamo da vidimo kako će funkcionisati u praksi.

Tu su i nove misije sa pričom, koje će nam detaljnije približiti naše nove Kineske prijatelje.

JOŠ DETALJA OKO PSIHOLOŠKOG TRILERA TRANSFERENCE

Pre tačno godinu dana, odnosno na prošlogodišnjem E3 sajmu, predstavljen je Transference, igra na kojoj zajedničkim snagama rade UbiSoft i studio SpectreVision, čiji je vlasnik čuveni glumac Elajdža Vud (Frodo iz Gospodara Prstenova).

Sada, na ovogodišnjem e3, imamo prve konkretne snimke iz igre, koja kombinuje “živu” akciju i 3d svet igre. Ono što smo imali prilike da vidimo izgleda veoma uvrnuto i zanimljivo. Igramo kroz prizmu kompjuterske simulacije koju je napravio doktor Rejmond, brilijantni naučnik kome baš i nisu sve daske na broju, pa umesto da tu simulaciju iskoristi u pametne svrhe, on zlostavlja svoju ženu i njihovog klinca, i na nama će biti da pokušamo da se izvučemo iz očevog virtuelnog pakla. Konkretnog gejmpleja nismo videli previše, ali verujemo da će igra uglavnom imati sekvence istraživanja i pomalo rešavanja zagonetki, i da će pre svega najveći akcenat biti na narativu i prezentaciji istog kroz kombinaciju stvarnih glumca i 3D prostora igre. Ono što će obradovati širu publiku je to da iako je igra prvobitno trebalo da bude VR “ekskluziva”, izgleda je ipak došlo do promene u međuvremenu, tako da ćemo imati prilike da igru zaigramo i bez VR kaciga.

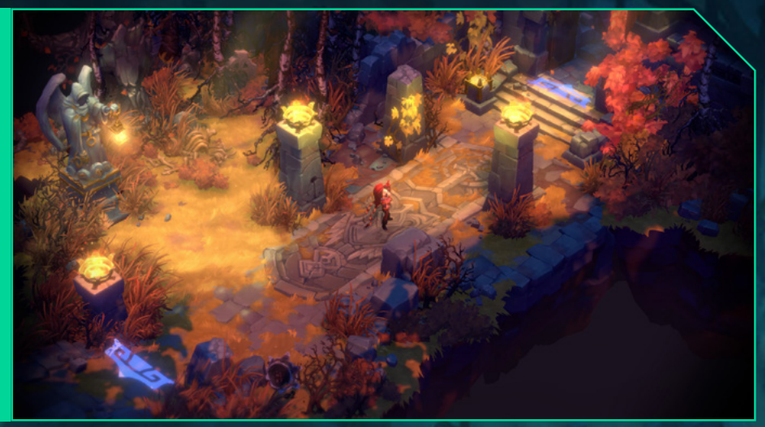
Autor: Milan Živković

REVIEW

BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

JURIMO ZA BITKAMA, U BORBI ZA MIR!

"ZA CENU IGRE, DOBIJATE ZAISTA DOSTA KVALITETNOG SADRŽAJA. ALI I DOSTA KVALITETNOG UČITAVANJA!"



Battle Chasers: Nightwar je potezni RPG zasnovan na univerzumu Battle Chasers stripova sa kraja devedesetih godina prošlog veka. Kao rezultat uspešne Kickstarter kampanje, prvobitno je objavljen krajem prošle godine, a sada stiže i na Nintendo Switch kao odličan dodatak RPG biblioteci igara. Iako proizvod zapada, i više je nego očigledno koliko Nightwar vuče inspiraciju iz JRPG žanra, pogotovo svojim poteznim načinom izvođenja. Ovo je zapravo toliko intenzivan motiv, da sam ubrzo audio jezik prebacio na japanski. I tako je sve delovalo najprirodnije!

Suštinski, Nightwar je potezni RPG koji kombinuje istraživanje naslova poput nekog iz Diablo serijala, i tradicionalnu, japansku, poteznu mehaniku u borbama. Ova mešavina zbilja odaje utisak slabo spojivog, ali Nightwar ovo sprovodi izuzetno dobro. Dok je istraživanje zanimljivo (ukoliko ne igrate u portabilnom modu, jer količina detalja otežava vidljivost na mapi), borbeni sistem je dosta dubok i zahteva određenu dozu eksperimentisanja.

Kao interesantan i inovativan detalj, imamo mehaniku skladištenja dodatnih mana poena. Svaki napad na protivnika, puni manu preko gornjih granica što omogućava njeno čuvanje za momente kada je zaista potrebna. Ovo na neki način podseća na uspešnu formulu Bravely Default naslova gde se preskače potez kako bi u sledećem napali dva puta, ali je bez sumnje zanimljiv eksperiment koji unosi dubinu u igranje.

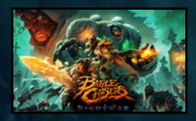
Tamnice se nasumično generišu što ostavlja razloga da ih ponovo posetite, ali ni to nije sve. Pre svakog ulaska u neku od njih, birate težinu. A što je veći nivo težine, i nagrade su bolje. Kombinovanjem ovog izbora od strane igrača sa tamnicama koje nikada nisu iste, dobija se struktura igre koja ohrabruje na ponovno igranje.

Element koji tek sada pominjem iako iskače na videlo na samom početku, jeste grafika. Vizuelno, igra izgleda sjajno. Umetnički stil koji je preslikan iz originalnih stripova, ovde je odlično uklopljen i oslikan gomilom boja tamnijih nijansi i brojnim detaljima. Kako sam malopre pomenuo, detalja ima čak toliko da to može smetati ukoliko igrate u portabilnom modu. Zato Switch na televizor i nema greške!

Zvuk je takođe odlično implementiran i izbalansiran, dok muzika, iako kvalitetna, nema neku temu za koju ćete se lako zakačiti i sa kojom ćete poistovećivati igru. Naposletku, ni glasovne glume nema previše. Tek što se u početku ponadate da je igra ispunjena njom, suočićete se sa tužnom činjenicom da vas iščekuje samo brdo teksta za čitanje.

I dok priča nije naročito komplikovana i predstavlja avanturu kroz potragu, likovi, iako već na prvi pogled živopisni i ispunjeni karakterom, nemaju mnogo prostora za razvijanje. Osim ponekog dijaloga u pauzama, malo je razloga da se poistovetite i uživite u sudbine protagonista, iako deluju kao da imaju tako mnogo toga za ponuditi.
Ovome u prilog ne ide ni činjenica da će napredovati samo oni likovi koje koristite u borbi. Tako da ako želite da ih koristite sve, očekuje vas mnogo posla, kom će se malo ko posvetiti.
Vredi pomenuti i tehničke poteškoće koje kvare konačan utisak. Osim bagova koji ponekad zahtevaju i da restartujete konzolu, igra ima izuzetno dugačko vreme učitavanja i povremen pad frejmrejta. Danas je pomalo neshvatljivo za jedan naslov da je nivo učitava i po trideset sekundi, ali ukoliko možete da pređete preko ovih "sitnica", imate sreće jer vas očekuje dosta kvalitetnog materijala.

Battle Chasers: Nightwar je igra brojnih kvaliteta. Ukoliko vam je u igrama najvažnija emotivna strana pripovedanja, jednostavnost akcije, gluma ili ne daj Bože brzina učitavanja, onda čitajte dalje o nekoj drugoj igri. U suprotnom, ova igra drži sve ostalo na jako visokom nivou kvaliteta. A kako ja ipak delimično pripadam grupi igrača kojoj je stalo do stvari koje nedostaju, ne mogu a da ne budem nešto strožiji. Iako istovremeno, zbilja paradoksalno, preporučujem ovaj naslov - praktično svakome.



IGRU USTUPIO: **EVOLVE**

PLATFORMA: PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch

IZDAVAČ: THQ Nordic

CENA: 30€

RAZVOJNI TIM: Airship Syndicate

TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA **7.8**

- ✓ Vizuelno sjajno.
- ✓ Dubok sistem borbe.
- ✓ I ponovno igranje je zabavno.

- ✗ Plitka priča, a i likovi.
- ✗ Užasno mnogo učitavanja.
- ✗ Bagovi i slabije performanse.

Autor: Milan Živković

REVIEW

SUPER BOMBERMAN R

KO TEBE S BOMBOM, TI NJEGA S ČETIRI!

Jasno se sećam devedesetih godina prošlog veka i svog prvog, samostalnog i redovnog, ranog buđenja i izlaska iz tople postelje. Svako naivno razuman bi pomislio kako su to bili prvi dani polaska u osnovnu školu, te i neizostavne ranoranilačke kulture koja se detetu kroz vaspitanje upravo u ovom periodu prenosi, ali kod mene je istina bila znatno... Pa, posebnija.

Dok bih iskakao iz kreveta i jednom rukom, vodom osvežavao krmeljivo lice da se oči uz što manje škripanja otvore, kako ne bih probudio ni jednog od još uvek usnulih ukućana, ja nisam hitao za đačkom torbom i knjigama. Ni za princes krofnama od sinoć koje su kulirale u frižideru. Moja jedina misao bila je - kako u rukama što pre i pre svih ostalih zgrabiti i čvrsto stegnuti Nintendo kontroler za još malo Bombermena! Zvuči kao preuveličavanje, ali za klinca u tim godinama, koji može upravljati likom koji postavlja bombe, činjenica da je u pitanju strateška slagalica, nije bila ni najmanje bitna. Bio sam Bombermen, bombaš nesputane vatrene moći i svakom eksplozijom sam širio zenice više no temeljan oftalmološki pregled.

Hajde da pretpostavimo da ni 35 godina od nastanka kultne franšize, čitaoci ovog teksta ne znaju šta je to Bombermen, kako bi tekst konačno dobio neki fokus. Umesto da dozvolim nostalgiji da me dokrajči. Dakle...

Bombermen je serijal strateških, akcionih slagalica, u kojima za cilj imate da razbijanjem blokova u nivou sakupite što više ojačanja za bombe a zatim porazite sve protivnike. Vrlo jednostavna postavka na nivoima sačinjenim od polja po kojima se eksplozija svake bombe širi pravolinijski. Znate, kao u stvarnom životu!

Super Bomberman R sam imao prilike da isprobam kada se prvobitno pojavio kao jedan od prvih naslova za Nintendo Switch. Sada kada je objavljen i za ostale platforme, jedine uočljive razlike tiču se oštrije grafike i stabilnijeg frejmrejta. A u suštini, ni kada je izašao za Switch, Super Bomberman R nije izgledao Bog zna kako.

Trodimenzionalna prezentacija likova i nivoa, slabo koristi ovu činjenicu, s obzirom da je kameru moguće minimalno pomerati, što je praktično beskorisno. Predstaviti igru u nekom HD, rukom crtanom 2D okruženju sa lepo animiranim likovima, bio bi pun pogodak tolike decenije nakon originalnog izdanja. Umesto toga, imamo 3D igru blokirane kamere koja ponekad ume da zaista isfrustrira igrača.

Naspram svega, možda najlepši segment igre jesu animacije u Story modu, koje su simplističke ali dopadljivo dizajnirane i animirane. Sve je propraćeno glasovnom glumom a muzika, iako zabavna, repetativna je do te mere da ćete je posle nekog vremena verovatno isključiti.

Ono gde Super Bomberman R najviše razočarava, jeste gejmplej koji nije ostario ni dana, ali je isto toliko i napredovao - nimalo. Moguće je igrati i sa do još 7 ljudskih igrača istovremeno i menjati neka od pravila igre, ali je srž gejmpleja netaknuta u tolikoj meri da sve zaista odiše mirisom propuštenih prilika. Nakon što pređete priču, ukoliko nemate bar nekoliko drugara koji su spremni za par Bombermen okršaja, kao usamljeni igrač nećete pronaći još mnogo zabave u ovom naslovu. Osim ako niste tvrdokorni obožavalac serijala koji će igru igrati makar i onlajn sa novozelandskim kuvarima.

"OVO JE TOLIKO NEUNAPREĐEN I BAZIČAN NASLOV, DA MI SE ČINI DA BISMO NAREDNOM IZDANJU OPROSTILI ČAK I KADA BI BIO IZ POTEZNI RPG IZ PRVOG LICA SA PRIMESAMA ŠAHA. SAMO DA JE DRUGAČIJI!"

“SVAKA VERZIJA U ZAVISNOSTI OD PLATFORME, IMA I BONUS KARAKTERA. PRIMERA RADI, NA PLAYSTATION KONZOLI, TO JE RATCHET, DOK XBOX IMA MASTER CHIEFA.”

Zapravo, ni gejmplej nije toliko utegnut koliko bi trebalo. Igrač ima potpunu slobodu u kretanju, umesto da se kreće polje po polje, tako da nekad možete lako greškom zastati između dva polja, ili malo viriti ka polju gde se dešava eksplozija i to će biti dovoljno da izgubite život. Jedino što vam tada preostaje, jeste da pojurite svoju drugu šansu gađajući protivnike topom sa ivice ekrana kako biste nekim ubistvom zaslužili povratak u nivo.

Zapravo, kad malo bolje razmislim... Gađanje iz topa, predstavlja većinu mog vremena provedenog igrajući jer iz nekog razloga - očajno igram! Svaka odnešena pobeda čak i na najmanjoj težini, bila je propraćena ljubljenjem džojstika i podizanjem istog u vis, kao da je u pitanju pehar svetskog prvenstva u fudbalu. Kao da prvi put igram igru sada a ne pre skoro trideset godina.

Osim u tih par retkih, pobedničkih momenata, moram iskreno da priznam da i nisam najviše uživao u igri. Van multiplejer igranja sa drugarima za istim monitorom, sve što mi je Super Bomberman R ponudio, jeste četvorostruki kombo - udarac nostalgije u stomak i tri uzastopna poraza u glavu. Ocena ne viša od sedmice za tebe, Bombermene. To će te naučiti da nikome frustracijom ne ispunjavaš subotnje popodne svojim malim bombama!

I dok tako vodim monologe sam u sebi, pada mi na pamet šta smo to nekada imali pa onda naprasno izgubili, kada je gejming u pitanju. Kablovi na džojsticima. Ono što osmogodišnji ja ne bi mogao da uradi sa PlayStation 4 kontrolerom, a sa krutim i kratkim Nintendo kablom džojstika itekako bi, jeste da vremeplovom doputuje do mene upravo sada i da zbog svetogrđa blaćenjem njegove omiljene igre obmota kabl oko mog vrata zahtevajući veću ocenu... Khhhhhh, dobro, dobro! 7.1 i ni decimalu više!

IGRU USTUPIO:
KONAMI

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Konami

CENA:
39,99€

RAZVOJNI TIM:
Konami Digital Entertainment/Hexa drive

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7.1

- ✓ Opet klasični Bombermen - ura!.
- ✓ Simpatično ispričana priča.
- ✓ Uvek zabavno u multiplejeru.
- ✗ Pipave kontrole.
- ✗ Grafički siromašno.
- ✗ Opet klasični Bombermen - ua!

Autor: Nikola Savić

REVIEW

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

CRASH JE STIGAO NA SVE PLATFORME!

Ko bi rekao da ćemo doživeti dan da originalnu trojku Crash igara igramo na PC, Xbxox i Nintendo platformama?

Ovaj čupavi blesavi torbar je prvi put ugledao svetlost dana 1996. godine i do kraja te decenije videli smo ukupno četiri Crash igara, tri u glavnom platformerskom serijalu: Crash Bandicoot(1996), Cortex Strikes Back (1997) i Crash Bandicoot: Warped (1998), kao i sjajni Crash Team Racing 1999. godine, za mnoge i danas najbolja karting zabava u istoriji konzola.

Na ovim naslovima je radio čuveni studio Naughty Dog, koji čega god da se dohvati napravi remek delo, koji god žanr da je u pitanju, što vidimo po njihovim kasnijim radovima u vidu serijala Uncharted i jedne od najboljih konzolnih igara u istoriji, The Last of Us.

A onda je serijal prešao u ruke drugih developera i ujedno prestao da bude PlayStation ekskluziva. Godine 2000. se pojavio Crash Bash koji je bio tu i tamo ok i zabavan ukoliko igrate sa

> “U PITANJU JE SJAJAN PLATFORMER KOJI ĆE ODUŠEVITI I STARE I NOVE FANOVE.”

drugarima, ali od tog trenutka brod počinje da tone rapidno, pa smo zato poslednju Crash igru videli pre 7 godina, odnosno 2010. godine u vidu Crash Bandicoot Nitro Kart 2 za mobilne uređaje (bljak!).

Kolekcija o kojoj danas pišemo, Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, predstavlja potpuni rimejk triju originalnih igara, koje za mnoge fanove i dan danas predstavljaju jedine „prave“ Crash igre (uz Crash Team Racing). Vest o radu na rimejku je najavljena na E3 2016 sajmu i kod fanova je primljena dvojako. Sa jedne strane, svi su bili oduševljenim činjenicom da će moći da uživaju u jednom od najboljih platformerskih serijala u potpuno novom i osveženom ruhu, ali je sa druge strane postojala realna bojazan od potencijalnog loše odrađenog posla i kaljanja imena originalnih igara.

Avaj, strah je bio nepotreban, možemo odmah reći: Crash Bandicoot N. Sane Trilogy je sjajno reizdanje u potpunosti verno originalu. Vicarious Visions, studio koji nam je doneo ovaj rimejk, je odradio sjajan posao. Oni su imali ranijih iskustva sa Crash serijalom početkom ovog veka, radeći na Crash igrama za Game Boy Advance, tako da nisu baš na slepo ušli u ovaj projekat.

Igra je u potpunosti napravljena iz korena, dakle puni rimejk, a ne samo „remaster“ sa HD rezolucijom i par jeftinih trikova da se stara igra proda sa novom cenom, ne. Sve što vidimo u igri je Vicarious Visions odradio u svom studiju iznova, ali je pritom ostao u potpunosti veran originalnom sadržaju: svaki level, svaki zvuk, svaki aspekt gejmpleja je odrađen tako da u potpunosti reciplira staru verziju igre.

Onog trenutka kada uhvatite kontroler u ruke (i dalje preporučujemo čak i na Steamu, umesto miša i tastature) i krenete da igrate odmah ćete prepoznati taj stari dobri osećaj igranja Crash igara sa PlayStation 1. A kad smo kod autentičnog gejmpleja, vala poprilično je autentična i težina. Origininalne Crash igre, a pogotovo prva igra u serijalu, predstavljaju pravi platformerski izazov i

testiranje vaših refleksa, koordinacije, ali i živaca, koje lako možete pogubiti usput. Kao i svaki izazovni platformer, Crash je pre svega igra za strpljive, pa je desetogodišnji ja iste mnogo laške i lepše igrao, nego današnji skoro tridesetogodišnjak čiji tekst čitate i čiji je prag strpljenja i smirenosti odavno potonuo.

Naravno, ovo ne treba da vas odbije od igre, jer je Crash neizmerno zabavna i izazovna igra, sa pametno dizajniranim nivoima i preprekama, koje će se svideti i novijim generacijama i onim starijim koji su uživali u originalnom Crashu. Prvobitni Crash je jedna od prvih platformer igara smeštena u 3D, i ono što je i original, a i ovaj rimejk, sjajno radio jeste teranje igrača da dobro razume prostor oko sebe, i verovatno jedna od najtežih veština potrebna da dobro igrate Crasha jeste osećaj za 3D prostor igre i kretanje u njemu, i bez toga ćete često završavati u provalijama ili pravo u zagrljaju neprijatelja/nitro kutija.

Ipak, Vicarious Visions, svestan težine igre, je dodao neke stvari koje nismo imali u originalnima, a koje ipak mogu malo pomoći neiskusnim igračima, poput saveta na šta da obratite pažnju dok igrate, dodatnih čekpoint lokacija, dobijanje Maske na početku ako previše puta zaginete i slični mali oblici pomoći. Ovo iskusnim igračima neće smanjiti težinu, ali će onima koji se teže snalaze dati malo vetra u leđa da lakše pređu nivoe.

Ono što je bilo problematično kada je igra stigla na PS4 prošle godine, jeste previše uvećani „hitbox“ kornjača (zona sudara sa njima) kao i problem sa klizanjem sa ivica, koji nije postojao u originalnom Crash gejmpleju , a koji je rezultat promena grafike.

Bilo nam je simpatično kada nam je igra predložila da probamo „old skul“ način igranja odnosno da koristimo d-pad (krstić) umesto analoga, jer smo mi od samog starta i igrali na krstiću, za drugačije nam ni nije palo na pamet. Kasnije smo prešli na analog i shvatili da je prednost novog načina igranja ipak vredna manjeg stresiranja. Kontrole su generalno poprilično dobre i responzivne, osim možda blagog osećaja kašnjenja inputa u prvoj igri (veoma, veoma malog), što je možda opet dizajnerska odluka radi autentičnog gejmpleja.

Što se izgleda igre tiče, prilikom prikazivanja trejlera iz igre i gejmpleja određenih nivoa, neki delovi su fanovima izgleda pomalo isprano i lišeno šmeka originalnih igara, ali jednom kada sednete da zapravo igrate igru, svaka sumnja će nestati – igra izgleda prelepo i pravo je uživanje gledati prepoznatljive nivoe starih igara, koji su dizajnom ostali netaknuti, presvučene u novu modernu grafiku koja je pritom stilski potpuno autentična i u duhu Crash igara. Tranzicija na prihvatanje osveženog izgleda je gotovo momentalna i vrlo brzo ćete zaboraviti da su igre ikada i izgledale drugačije.

Osim zabavnog gejmpleja i prepoznatljivog vizuelnog stila, ono po čemu je Crash uvek bio za koplje iznad svih jeste vanserijska muzička podloga, kako glavne teme svake igre, tako i muzika koja prati specifične nivoe. Muzika u Crashu je ogroman deo uživanja u igranju i nećete moći a da ne ostanete oduševljeni ambijentom koji stvara. Za potrebe rimejka su korišćene originalne numere, ali sada u sjajnom visokokvalitetnom izdanju.
Kao i većina modernih igara, i N. Sane Trilogy ima „achievement“ sistem preko Steama, ali nam je to pomalo suludo, jer je upravo Crash jedna od prvih igara koja ima svoj autentični sistem dostignuća u vidu sakupljanja svih ključeva, kristala, dijamanata, otkrivanja svih tajnih nivoa i svega ostalog na čemu smo provodili radosne desetine sati kao deca.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy je jedno neopisivo zabavno i „feel good“ iskustvo, koje preporučujemo svakom, od onih koju su i pre dvadeset godina uživali uz avanture Crasha, pa i vama novim generacijama koji niste imali tu priliku ili pak nikada niste ni čuli za ovaj serijal. Sati i sati nepresušne zabave i smejanja su vam zagarantovani, i ne, to ne govori samo nostalgija iz nas.

“N. SANE TRILOGY JE IZRAĐEN IZ KORENA KAO NOVA IGRA, I U DETALJ VERNA ORIGINALIMA.”

“ORIGINALNA CRASH TRILOGIJA JE IZAŠLA U DRUGOJ POLOVINI 90-IH ZA PLAYSTATION 1.”

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PS4, PC, Switch, Xbox One

IZDAVAČ:
Activision

CENA:
5000 rsd

RAZVOJNI TIM:
Vicarious Visions

TESTIRANO NA:
PS4 pro

OCENA 9.5

- ✓ Osveženi nivoi vizuelno izgledaju sjajno!
- ✓ Gejmplej veran originalnu.
- ✓ Originalna muzika u HD varijanti.
- ✗ Poneki originalni zvučni efekti i glasovi nedostaju.
- ✗ Loading ekran je nešto duži nego što bismo očekivali.
- ✗ Problem sa „klizanjem“ Crasha sa ivica.

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

RED FACTION GUERRILLA RE-MARS-TERED

PRAZNINA SA VIŠE DETALJA

Nekada davno, žanr first person shootera je žario i palio gejmrskom scenom u mnogo većoj meri nego sada kada se sve svodi na naslove kojima je najveći selling point multiplejer. U to vreme, mnoge legende žanra su gejmerima nudile sate i sate zabave, prvobitno kroz dobre kampanje, a zatim i kroz zabavu u LAN-u. Red Faction se pojavio 2001. i doneo nešto totalno inovativno pred igrača. Destrukcija do tada neviđena u ostalim igrama, nudila nam je da sami tražimo puteve kroz marsovske pećine i dižemo revoluciju, uglavnom eksplozivnim napravama, jer su one mogle da otkriju tajne prečice, skrivene nagrade, a plus, bilo je neviđeno zabavno pokušavati naći novi put kroz zid debeo i po par metara. Iako nije bio baš totalno vrhunski naslov, Red Faction je ostavio veliki trag, pre svega svojom idejom i inovativnošću. Usledili su nastavci, odlični Red Faction 2, a zatim i Red Faction Guerilla, koji je igru prebacio u pogled iz trećeg lica. Poslednji nastavak, Armageddon, je postavio bojište daleko ispod marsovske površine, ali ta promena ipak nije dočekana sa velikim oduševljenjem. Generalno, ko je igrao sva četiri dela igre, uglavnom je stekao utisak da je ovaj serijal išao samo na dole kada je u pitanju kvalitet igara.

Sada je pred nama Red Faction Guerrilla Re-Mars-tered, treća igra iz serijala, obučena u novo odelo, koja bi trebalo da donese malo moderne grafike na Mars, pogotovo za vlasnike konzola. U suštini, ova verzija igre ne donosi ništa novo osim nešto boljeg vizuelnog identiteta same igre. To za cilj ima par stvari, prvenstveno da privuče malo nove publike koja nikad nije imala priliku da igra ovu igru, pa i da obraduje neke stare vlasnike i da im da želju da možda još jednom „obrnu“ ovaj naslov. I da, postoji još jedna stvar, a to je tržište konzola. Naime, originalna Guerilla je radila veoma loše na konzolama tadašnje generacije, mada se ruku na srce nije proslavila ni optimizacijom za PC. Sada, devet godina kasnije, ovaj komad softvera je optimizovan u Re-Mars-tered verziji i prosto leti na današnjem hardveru, te i to nije loš motiv za kupovinu, naravno pod uslovom da ste uopšte zagrejani da se vratite na Mars i bombardujete okolinu.
Grafički, igra izgleda pristojno, ali opet za današnje standarde, prilično golo i praznjikavo sa siromašnom paletom boja. Poboljšane su senke, poboljšano je osvetljenje, teksture su detaljnije i dodata je podrška za 4K monitore. Lista promena se nažalost tu zaustavlja, tako da ako ste očekivali malo detaljniji Mars nego ranije, nećete se baš puno obradovati novostima. Ako ga niste do sada ni videli, možda će vam sama igra

“UPGRADE JE BESPLATAN AKO VEĆ IMATE ORIGINAL.”

lećи, pa ćete preko nekih lošijih stvari lako zažmuriti na jedno oko.

A ko nije igrao Red Faction Guerillu, evo i par reči o samoj igri. Igra vas stavlja u ulogu Aleca Masona, glavnog protagoniste ovog nastavka, koji sa Zemlje dolazi na Mars da bi svojim inženjerskim poduhvatima pomogao daljoj kolonizaciji crvene planete. Međutim, na Marsu je u toku „Druga marsovska revolucija“, i Alec se na samom startu igre pridružuje svom bratu i lokalnoj gerili zvanoj „Red Faction“ u borbi protiv vladajućeg EDF-a (Earth Defense Force). Ideja priče i nije loša, ali sama razrada je prilično prosta, pa vas sigurno narativ neće držati prikovan za ekran.

Sa druge strane, ono što vas može zalepiti za stolicu je jedino gejmplej. Guerilla je third person shooter po svom žanru, a igru karakteriše tada ne baš toliko česti, a sada već previše izvikani „open-world“. Mada se mora priznati,

“OTVORENI SVET JE PRILIČNO PUST I DOSADNJIKAV.”

“OVA VERZIJA IGRE NE DONOSI NIŠTA NOVO OSIM NEŠTO BOLJEG VIZUELNOG IDENTITETA SAME IGRE.”

čak i za tadašnje standarde, taj otvoreni svet je bio prilično pust i dosadnjikav, tako da nećete imati neke vajde od toga što je otvoren za istraživanje. Njega ćete svakako uništavati sve vreme, i dok traju misije, i dok ste van njih, pa će destrukcija biti apslutno najvažniji gejmplej element u igri.

Deo Marsa koji vam je dostupan je izdeljen na nekoliko sektora, koje ćete kao pripadnik gerile polako oslobađati od zlih pripadnika EDF-a, dok sve ne bude pod vašom kontrolom. To ćete raditi tako što ćete prihvatati misije vezane za glavnu priču, ali ćete svakako morati da radite i sporedne (repetativne) misije koje uglavnom imaju samo jedan cilj – uništiti sve što nije vaše. Da li su u pitanju zgrade, baze, tornjevi – biće vam praktično svejedno. Sve što vi treba da radite je da se šetate ili vozite kroz mapu i čim vidite da je nešto vlasništvo EDF-a, izbombardujete ručnim bombama ili isčekićate vašim vernim nesalomivim čekićem. Kasnije ćete dobijati malo modernija i precizinija oružja, tako da ćete na primer koristiti rocket launcher za zgrade, a assault rifles za ljudske neprijatelje. Sloboda u samom pristupu je najlepša stvar u igri jer ćete moći da uništavate uglavnom sve što vam padne napamet, bilo kojim redom, pa ćete često sebi praviti nove puteve, prečice, ili olakšavati život tako što ćete pre borbe, srušiti zgradu dok su neprijateljski vojnici i dalje u njoj. To ponekad ume da bude veoma zabavno i krajnje opuštajuće.

Muzika u igri stvarno nije nešto čemu bi trebalo da se posveti mnogo vremena u ovom tekstu, i ono što provereno radi je da pustite neku svoju plejlistu u pozadini koja će vam se slagati uz to silno bombardovanje Marsa. Takođe, ni likovi, pa ni priča nisu preterano pamtljivi, pa će vam Gerila ReMarsTered ustvari jedino ponuditi totalnu destrukciju u boljoj rezoluciji. Da li je to dovoljno za vas, moraćete sami da procenite.

Kao što se već zaključili iz svega pročitanog, igra od vas zahteva samo jednu stvar, a to je totalno isključenje mozga i prepuštanje tom svetu stvorenom samo da bi ga vi sravnili sa zemljom. To može da vam zvuči krajnje dosadno, a opet sa druge strane, može da vam zvuči i kao upravo nešto što vam je preko potrebno. Tako da, ako vam se igra nešto što podseća na Just Cause serijal, Red Faction Guerilla uopšte ne mora da bude loš izbor. Jedini problem je što je kontrola lika, njegove mogućnosti, kretanje po mapi ostalo na nivou od pre 10 godina. A sa druge strane imate Rika iz Just Cause koji skoro pa ima super herojske

moći. Razlika je očigledna, ali teško je braniti igru staru desetak godina protiv prošlogodišnjeg JC3. Ajd da kažemo, ako ništa, ovaj upgrade je besplatan ako već imate original, tako da to sigurno ne može da škodi.

Na kraju, zašto da ne, ako ste umorni od posla, škole, faksa, ili čega god, pustite neki metal, stavite slušalice na uši i počnite sa revolucijom. Nikad se ne zna, možda Gerila bude imala i dobra terapetuska svojstva po vas, oslobađanje od stresa je vazda bila dobra stvar.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, Windows 8, Windows 10
CPU: Intel or AMD Quad Core CPU 3 GHz
GPU: 2 GB VRAM
RAM: 8 GB
HDD: 32 GB

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
THQ Nordic

CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
Volition

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 6

- ✓ Poboljšana grafika.
- ✓ Besplatna nadogradnja za vlasnike igre.
- ✓ Dobra zabava za isključivanje mozga.
- ✗ Praznjikav svet.
- ✗ Nikakva poboljšanja u gejmpleju.
- ✗ Veoma repetativna.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

HAIMRIK

IGRANJE SA REČIMA

“VEOMA KRVAVO, NIJE ZA DECU.”

Tržište video igara je apsolutno prepravljeno puzzle igrama, od onih malih za vaše mobilne uređaje preko komplikovanih ogromnih igara pa sve do apsolutno odvratnih kopija originalnih igara samo sa drugim skinom ili nekom vrstom golotinje. Tako da je u današnje vreme pomalno teško da se neka nova i interesantna igra u ovom žanru probije i privuče pažnju. Haimrik to ipak uspeva da uradi i to na nekoliko načina.

Sama priča se vrti oko mladog pisara Haimrika i njegovog veoma nezahvalnog posla da u doba vitezova i zmajeva ručno prepisuje knjige i proda ih, i to u gradu u kome niko ne zna da čita. Jednog dana mu pod ruke pada čudnovata prazna knjiga, i u nedostatku para za mastilo on odluči da se poseče i svojom krvlju krene da piše kako bi ipak završio prepisivanje nove knjige. U momentu kad se to desi on biva prebačen u svet između korica u kome reči nisu samo pisane nego mogu biti i žive. Dalji tok nesrećnih događaja će početi sa paradom vitezova koji krenu da muče ljude u krčmi i posledica toga da Haimrik spasi ljude u gradu, što će ga nevoljno ubaciti u veoma loše satavljenu pobunu protiv kralja. Naravno to je i ogromna lavica koja odluči da koristi Haimrika kao neograničeni izvor hrane.

Na prvi pogled gemplej je poprilično prosta 2D avantura, no način na koji ćete vi interaktovati sa objektima i likovima dok ste u knjizi je ono što ističe ovu avanturu od drugih. Osim standardnog kretanja i istraživanja sveta i likova u veoma linearnoj priči, dok ste u knjizi imate priliku da stvari koje su napisane izvučete i iskoristite kao rešenje zagonetke. Haimrik će se konstantno kretati po nekoliko nivoa 2D platforme ispod koje će uvek biti tekst. Sam tekst nije tu samo da bukvalno ispriča priču i prikaže šta se dešava ili

“REČIMA PROTIV PROBLEMA.”

će se desiti nego predstavlja i glavni sistem rešavanja zagonetki. Tako da ako se u tekstu spomene mač Haimrik će taj mač moći da izvuče i koristi u odbrani. Ako se pomene kofa i voda negde on može kofu da uzme i napuni vodom. Ovo su doduše samo primeri interakcije, igra će imati dosta načina da se neka zagonetka reši i predmete koje čak nećete morati da iskoristite. Sam nagoveštaj ili način rešavanja opet možete naći u tekstu, ili naleteti na zamku ili pak aktivirati vojnike da vas jure. Naravno iako su zagonetke poprilično zabavne, čak i komične, to ne znači da vam neće pružiti izazov. Tako da kako budete napredovali dalje kroz igru tako će zagonetke postajati sve teže i od vas uglavnom zahtevati brzo razmišljanje, preciznost i reagovanje. I ako se čak desi da napravite grešku ili pokleknete, igra vas vraća na sam početak te sekvence, što uopšte nije strašno pošto su sekvence veoma male i brzo možete priskočiti rešavanju opet. Osim borbi sa glavnim neprijateljima, to će vas poprilično izmučiti i naterati da stvarno budete brzi i agilni kako bi preživeli i uspeli da ih savladate. Prisutna muzika je veoma zabavna i dobro prenosi kako akcione tako i mirne momente. Glasovna gluma je nepostojeća, osim moža nekoliko vokalnih uzvika likova. Igri bi veoma dobro došla bilo kakva glasovna gluma bar za naratora ili likove dok pričaju, ovako je na vama da budete narator za Haimrika.

Grafika apsolutno nije ništa o čemu se može preterano pisati ili hvaliti. Cela igra se odvija na veoma prostoj 2D površini i osim dizajna likova koji u nekim trenucima može biti veoma interesantan i gomile „gora“ i krvi koja je veoma detaljno prikazana. Data paleta boja je veoma monohromatska sa par nijansi, osim crvene, krv i sve crveno što treba da bude je poprilično istaknuto.

Mana i praktično i nema, igra je veoma dobro odredila svoj cilj i pogodila pravo u njega, jedina zamerka koju bi mogo da postavim jeste da nikako netreba igrati bez kontrolera, pošto su kontrole na tastaturi veoma čudno postavljene bez mogućnosti da iste promenite. Ako ste ljubitelj igara sa temom zagonetki Haimrik vam mora biti obavezan na spisku. Iako možda neće pružiti desetine sati igranja ono što radi radi kako treba i biće dovoljno zabavan da se možda opet vratite nakon nekog vremena i probate da rešite probleme na drugi način.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 / 8.1 / 10
CPU: Intel Core i3
AMD FX-8350 4.2 GHzAMD FX-6100
GPU: Intel HD Graphics
RAM: 4 GB
HDD: 3 GB

IGRU USTUPIO:
1C COMPANY

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
1C Company

CENA:
19€

RAZVOJNI TIM:
Below the Game

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Zabavna priča.
- ✓ Interesantna mehanika zagonetki.
- ✗ Nema glasovne glume.
- ✗ Nikako nije za tastaturu.

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

MotoGP 18

MALO SE IGRAM NA STAZI, A MALO U PESKU PORED STAZE

Ko bi rekao da će meni da zapadne da testiram još jednu Milestone igru ove godine (odg. SVI). Ko je čitao ranije brojeve, i pratio moje tekstove znaće da ova kompanije nema baš dobar prosek kod mene. Da, u svakom njihovom naslovu se vidi želja da se što više dočara atmosfera motosporta za koji rade igru, ali uvek fali ono nešto da bi ta igra mogla da postane nešto više od prolazne zabave, koja nikada ne vredi svoju punu cenu. Nažalost, MotoGP 18 se ne razlikuje od svojih prethodnika iz ove razvojne kuće, a svi smo se bili ponadali kada smo slušali komentatore na SportKlubu kako je hvale tokom programa pred trku.

Igra nam dolazi na moderne konzole i računare tokom jedne od interesantnijih sezona moto gran prija. S obzirom da su svi trenutni vozači iz svih klasa prisutni, kao i sve staze širom sveta, kompanija se potrudila da vam omogući da sve što vidite na televiziji tokom trke i odigrate, i možda promenite istoriju, tj. krajnji rezultat. Najpoznatiji vozači (ili kako su ih krstili komentatori na SK-u – vanzemaljci) su svi tu. Rosi, Markez, Lorenco i Zarco su prisutni uz svoje ovogodišnje mašine, spremni da zapale stazu pod vašom kontrolom. Naravno, pored zvezda iz najjače kategorije, tu su naravno i takmičari iz nižih kategorija, Moto2 i Moto3, pa čak i iz Rookie challenge kategorije, što će obradovati sve prave fanove ovog sporta. Staze su do najmanjeg detalja prebačene u igru, tako da kada uzmete sve u kombinaciju, to bi trebalo da vam garantuje sate i sate vožnje. Ali kako to sve izgleda?

MotoGP 18 je odrađen u Unreal 4 endžinu, kao i druge dve Milestone igre o kojima sam pisao ove godine (Gravel i Monster Energy Motorcross), tako da bi bilo očekivano da je do sada sve već ispolirano i izgleda besprekorno.

Ali, to nije slučaj.

Iako ima puno detalja u igri, najveća stvar koja bi trebalo da izgleda super su staze, a one izgledaju bledunjavo i isprano. Deo pored staze koji uglavnom čini šljunak je nepomičan kada prođete motorom preko njega, što ˝doprinosi˝ realnosti ove igre. O publici neću ni da pričam, pošto se uglavnom ne vidi (samo je prisutan oblak dima u bojama tima za koji navija ta tribina), ali kada se vide, izgledaju kao da pripadaju prošloj generaciji konzola. Naravno, nije publika ovde najbitnija, ali kada oni čine veliki deo ovog takmičenja i mnogo doprinose atmosferi, razvojni tim je trebao malo više da se potrudi oko toga. Modeli vozača, njihovi likovi i kombinezoni su prebačeni do poslednje dlake i logoa, tako da nećete imati problema da prepoznate sve učesnike. Čak su kreatori uspeli da ubace male detalje pripreme specifične za svakog vozača. Tako ćete naprimer moći da vidite Rosija kako se ističe i kleči pored motora, a onda i namešta kombinezon tokom izlaska na stazu na motoru, što pokazuje trud uložen od strane tima zaduženog za ovaj sektor, i na ovome skidamo kapu. Nivo detalja koji je prisutan kod poznatih vozača nažalost nije prisutan i kod kreiranja vašeg vozača, gde ćete imati izbor od nekoliko generičnih lica, koja se ne mogu nikako meriti sa modelima koji se koriste u drugim sportskim simulacijama. To je malo tužno, jer mod karijere nećete igrati kao neko tamo, već kao vi sami, pa bi bilo lepo da su dizajneri omogućili veću slobodu po pitanju kreiranja vozača.

Čim uđete u igru po prvi put, za vas su spremni tutorijali koji će vam objasniti kako stoje stvari i kako sve funkcioniše. Interesantno je to što imate izbor koliko detaljan tutorijal želite da dobijete, na osnovu toga koliko ozbiljno želite da se posvetite igri ili koliko iskustvo imate od ranije, što je lep dodatak. Od modova u igri su tu klasici: ˝Career˝, ˝Grand Prix˝, ˝Time Trial˝, ˝Championship˝ i ˝eSports online challenge˝, koji za sada još uvek nije dostupan, ali planira da poveže igrače širom sveta u ozbiljno onlajn takmičenje sa pravim nagradama.

U modu karijere ćete kreirati svog vozača i sve u vezi njega (nažalost, Srbija nije na spisku zemalja dostupnih

“IGRA JE, ZA RAZLIKU OD PRETHODNIKA, URAĐENA U UNREAL 4 ENDŽINU.”

“TREĆA MILESTONE TRKAČKA IGRA KOJA JE STIGLA DO NAS OVE GODINE.”

kao zemlja porekla vozača), i priključiti se Rookie kupu, gde ćete sa ostalim nadama ovog sporta pokušavati da osvojite trofej na svakoj trci, uzmete kup na kraju sezone i napredujete u neku ozbiljniju kategoriju, i tako sve do kraljevske klase. Tokom sezone, dobijaćete ponude raznih timova koji bi želeli da vas regrutuju u svoje redove, i možda brže proguraju do vrha. Pre svake trke imaćete mali uvid u stanje stvari na socijalnim mrežama, i o čemu se priča tog trkačkog vikenda, u nadi da ćete u jednom trenutku videti i svoje ime tu. Lep dodatak je i pravi snimak grada pored kojeg se nalazi staza, koji se i inače pušta tokom najave za svaku trku. Nažalost, osim nekih generičkih sinematik sekvenci, nema ništa što bi učinilo iskustvo malo ličnijim, a ako tome dodamo i već spomenuti nedostatak kreiranja vozača po vašem liku, ne verujemo da ćete biti uloženi u ovaj mod koliiko su se kreatori nadali.

Ostali modovi ne donose ništa novo niti inovativno, tako da ću malo da prokomentarišem zato težinu igre. Za svaki mod možete izabrati težinu AI protivnika, kao i još neke stvari, koje uključuju navođenje najboljom putanjom na stazi i koliko stroga pravila da se primenjuju tokom trke. Dok druga dva rade odlično, ovaj prvi pak ima svojih problema. Skala težine protivnika ima više nivoa, od ˝Very easy˝ do ˝Extreme˝, koji je po objašnjenju igre teži nego da igrate protiv pravih vozača, tako da pažljivo sa izborom. Ali iz našeg iskustva tokom igranja ove igre, shvatili smo da ta skala i ne funkcioniše baš najbolje. Najviše sam hteo da počupam kosu tokom igranja ˝Career˝ moda, gde sam zarad testiranja podesio skalu prvo na ˝Easy˝ pa onda na ˝Normal˝, kako bih video razlike, i iskreno se malo opustio i oduvao protivnike svojom vožnjom. Onda sam video da stvari nisu kao što izgledaju, i da čak i sa mojom vožnjom bez greške (znači, ništa eksplozivno) protivnici su uspevali da mi pobegnu i ostave me na poslednjem mestu bez ikakvih problema, i to na ˝Easy˝ nivou težine. ALO! Koja je onda poenta ovoga, ako se ne omogući igračima da budu kompetitivni na osnovu svojih realnih mogućnosti, ako ćete da me ubijete u pojam na najlakšem nivou težine? Ako se ne popravi ovo nekom zakrpom u skorije vreme, biće osetan broj igrača koji ostavljaju ovu igru.

Upravljanje nije urađeno loše, ali je obavezno korišćenje asistenta na stazi u početku, kako biste se upoznali sa svakom stazom. Komande su dosta osetljive, tako da će svaki mali trzaj na neku stranu usporiti vaš motor i može izazvati pad sa istog pri velikoj brzini. Tokom trke možete izabrati i stil vožnje, i na taj način se prilagoditi određenoj stazi, ali vam to uglavnom neće praviti veliku razliku.

O multiplejeru neću ni da pričam, pošto do dana današnjeg nisam uspeo da se povežem ni na jedan server da odigram barem jednu partiju, ali zato mogu da vam nabrojim nekoliko error poruka koje možete videti tokom pokušavanja povezivanja na server. I koliko vidim, ovaj problem je prisutan kod većine igrača. Mali broj je uspeo da se nakači na server, ali je odmah potom dobio timeout poruku i izbačen je sa istog, tako da se tom delu igre ne nadajte u skorije vreme.

I pošto već spominjemo timeout, moram naglasiti da je vreme učitavanja u ovoj igri pravi užas u nekim slučajevima, što je u današnje vreme nedopustivo, pogotovo ako nema neki materijal da popuni to vreme dok čekate.

MotoGP 18 je ambiciozan projekat, koji pokazuje da postoji želja da se ovaj sport prenese na igre, i omogući fanovima da se osete kao da su sledeći Rosi ili Markez ili Doviciozo. Ali iako na nekim poljima se vidi poboljšanje u odnosu na prethodnike, na većini ova igra ne ispunjava očekivanja, i samo nam pokazuje kako ćemo još morati da čekamo kako bismo osetili atmosferu Muđela u našoj sobi dok prelazimo ciljnu liniju ispred Lorenca, Vinjalesa i Pedrose.

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA:
PC, PS4, XboxONE, Nintendo SWITCH

IZDAVAČ:
Milestone s.r.l

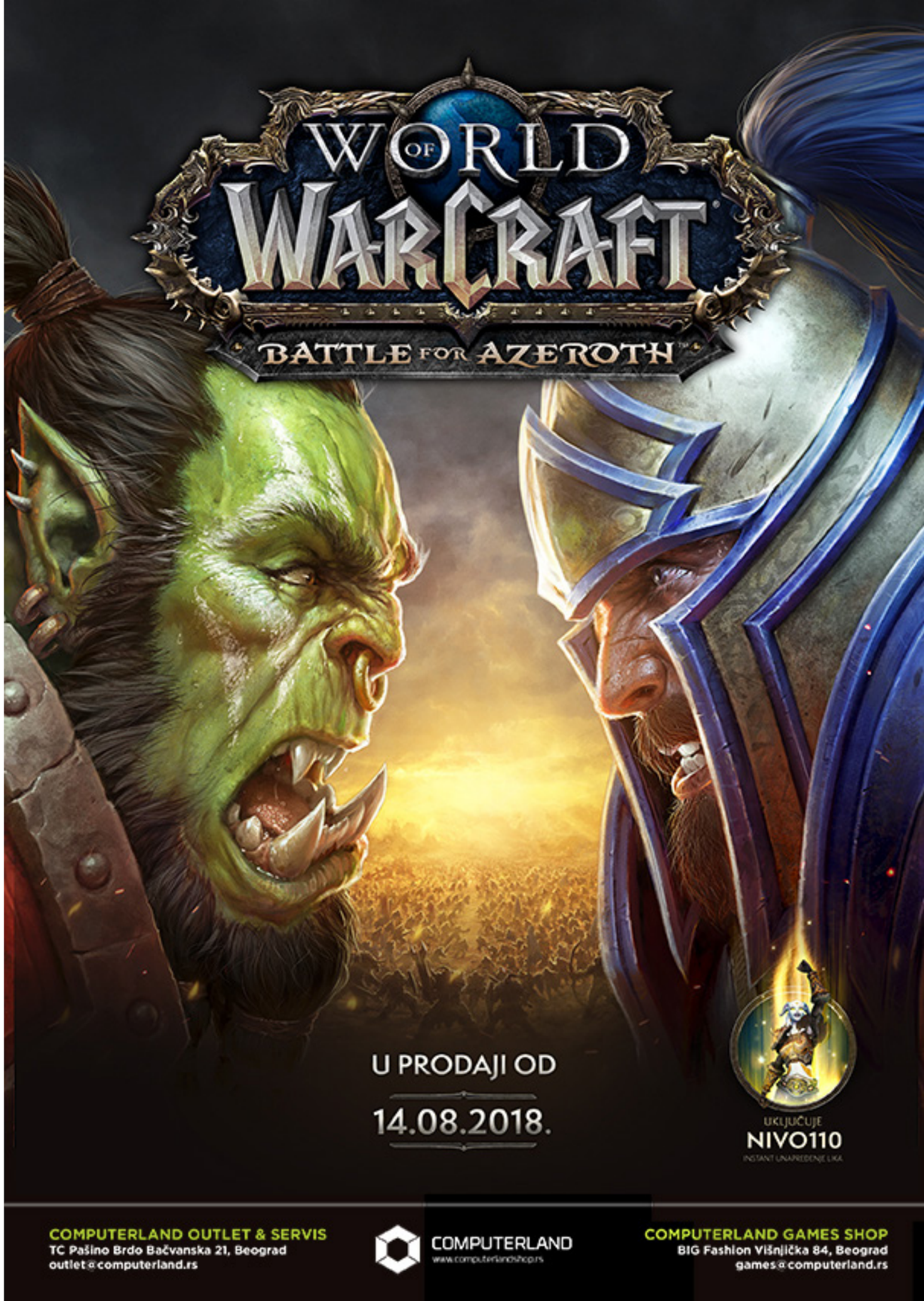
CENA:
80€

RAZVOJNI TIM:
Milestone s.r.l

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 6

- ✓ Svi vozači i sve staze su tu.
- ✓ Do sada najbolja simulacija ovog sporta.
- ✗ Nema mnogo promena u odnosu na prošli deo.
- ✗ Karijera je mogla biti mnogo bolja.
- ✗ Predugačak loading time u nekim sekcijama.



Autor: Miloš Janićijević

REVIEW

NI RAGNAR LOTHBROK SE OVDE NE BI SNAŠAO

"NORTHGARD JE OPUŠTENA RTS IGRA, KOJA VAS BACA U PROŠLOST, PRE NEGO ŠTO SU MOBA IGRE ODUVALE RTS ŽANR."

Ako ste mislili da su vaši protivnici jedina stvar o kojoj bi trebalo da brinete u RTS igri, malo ste se prevarili! Zamislite scenu: kraj jeseni je, vaše selo je bogato u resursima, populacija srećna, sve ide po planu. Onda dolazi zima, vaš pogled leti po ekranu dok pokušavate da shvatite gde ste pogrešili, zašto se tolike negativne cifre pojavljuju pored ikonica za hranu i drvo? Zašto su svi odjednom nesrećni? Šta je nateralo vaše seljake da od vrednih lovaca i zemljoradnika postanu alavi piromani? Pa.. Upravo svet Northgarda.

Northgard je casual RTS koja vas baca u prošlost, pre nego što su MOBA igre oduvale RTS žanr. Igra najviše podseća na vanbračno dete Age of Emipres 2 i Civilizacije. Shiro Games, studio koji je razvio igru, napravio je pun pogodak sa strategijom koja ima Vikingšku temu. Još jedna igra sa Vikingškom temom? Ne brinite, Shiro Games se postarao da je sve na mestu, od predivnog vizualnog i audio sadržaja igre i priče u kampanji, do mehanike u samoj igri. Napomenuo sam da je Northgard casual RTS, ali nemojte se zavarati, u ovoj igri je sve protiv vas. Konstantno ćete biti pod nekim pritiskom, bio to vuk, zemljotres, Draugari, vaš protivnik ili mećava, nije bitno.
Pored svega toga sama osnova igre je jednostavna, mapa je nasumično generisana, podeljena je u heksagone i totalno je neistražena. Da biste se proširili, morate zauzeti polja sa hranom, drvetom i ostalim resursima kako biste napredovali, pogotovu hrane i drveta, jer su ti resursi potrebi za preživljavanje zime koje su veoma oštre. Kada istražite deo mape morate da isplanirate kad i gde ćete se proširiti, neke regije su šume, neke polja, neke imaju vukove koje morate ubiti da biste mogli da zauzmete to polje, a neka polja su dom Kobolda sa kojima možete da trgujete.

Ono što birate prvo u svakoj RTS igri je koja ćete rasa/država da budete. U Northgard-u imate sistem klanova, svaki je unikatan po nečemu. Od vas zavisi kako želite da igrate i pobedite. Prvo zapažanje u igri je koliko sve može da se prilagodi vašem stilu igre. Ako ne volite da se bijete, možete da pobedite na drugi način. Čak i sve jedinice u Northgard-u mogu promeniti ulogu u bilo kom trenutku. Mikromenadžment je bitan deo igre da biste došli do pobede i olakšava i borbu i ekonomiju.

Northgard ima 5 načina na koje možete pobediti. Ti načini pobede su domination, trade, fame, wisdom i jedan koji je specifičan za mapu.Domination je klasika, a klasika je dobra. Zauzmi protivničku glavnu bazu, kratko i jasno. Svaki sledeći način pobede zahteva dobro baratanje određenim resursom. Za Fame je to, kako mu i ime kaže – slava - koja se generiše kada ubijete neku mitsku ili protivničku jedinicu.

Za Trade je coin, morate skupiti veliku sumu novca i onda trgovati u zamenu za Trade poene. Wisdom morate generisati određenim jedinicama. I postoje 3 nasumična načina koji su vezani za mapu na kojoj igrate, negde morate nastaniti Yggdrasil, a to polje košta mnogo hrane. Zauzeti kapiju Hellheima i braniti je, ili napraviti Odinov mač, za veliku količinu čelika.

Klanovi: VUK - ako ste ratoborni. JELEN - ako volite da počnete sa više resursa, OVCA - ovaj klan može da koristi ovce da generiše hranu. SVINJA - mogu brzo da istražuju. GAVRAN - Trgovci koji koriste novac umesto hrane za zauzimanje teritorija, kasnije unajmljuju plaćenike da se biju umesto njih. MEDVED - Mogu da naprave borbenog medveda. Da, medveda.

Multiplejer je, po mom mišljenju, pun pogodak. Možete igrati 1vs1, 2vs2, 3vs3 pa i 4vs4, čak mi igra deluje da je izbalansirana oko timskih mečeva. Savršena stvar za igru ako imate par drugara koje vole RTS žanr. A najlepša stvar je što vam neće dosaditi jer je svaka partija drugačija, počev od mape pa do vaše strategije za pobedu.

Pobedite kako želite, igrajte kako želite. Ali pripremite se da se prilagodite protivniku i ne zaboravite da se DOBRO spremite za zimu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel i5 3.1 Ghz Quad core
GPU: Nvidia GTX 660 / Radeon HD 7800
RAM: 2 GB
HDD: 400 MB

IGRU USTUPIO:
SHIRO GAMES

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Shiro Games

CENA:
27,99€

RAZVOJNI TIM:
Shiro Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✓ Svaka partija je drugačija.
- ✓ Igra utoljava glad za starim RTS igrama.
- ✓ Prelepo uklopljena vikingška tema.
- ✗ Previše nasumična mapa.
- ✗ Kampanja traje predugo.

Autor: Nikola Savić

REVIEW

MAŠTA JE NAŠA NAJVEĆA SUPER-MOĆ

Osmeh mi se širio od uveta do uveta kada nam je Square Enix na svojoj E3 prezentaciji pravo niodkuda najavio ovu igru, i pritom rekao da nam stiže za svega par nedelja.

Na prvi pogled je delovalo kao da je ovo zapravo nova LiS sezona, ali smo ubrzo saznali da zapravo predstavlja malu nezavisnu priču čija je svrha da nam da dašak onoga što nas očekuje u sezoni 2.

U pitanju je kratki demo nove sezone koji možemo preći za manje od 90 minuta, ali je u tih 90 minuta nabijeno jako puno aktivnosti i metarijala za povezivanje sa novim karakterima.
U ulozi smo malog dečaka Krisa, koji prolazi kroz teškoće gubitka majke, i života sa ocem, koji je u suštini dobar čovek, ali nošen problemom počinje da pije i ulazi u neprilike.

Dečak, kako to dečaci obično rade, od svih ovih problema beži odlazeći u svet igre i mašte, gde mu niko ne može nauditi i gde je on superheroj koji širi dobro i pravdu. Primesa ove kratke priče je predivna i nemoguće je ne osetiti žalost zbog dečaka, ali i nalet nostalgije za srećnim detinjstvom i bezbrižnijim vremenima. Kris je jedno maštovite i dobro dete, koje se brine za svog oca i pored dečije igre takođe želi i da pomogne svom ocu po kući, iako ovaj ništa ne traži od njega.

Igra nam nudi nekih 7-8 zadataka, odnosno aktivnosti koje možemo raditi po kući i uglavnom se tiču dečije igre malog Krisa i njegove uloge Kapetana Duha. Svaki od njih nam verno prikazuje i prenosi kako to funkcioniše bujna i bezgranična mašta deteta, nešto što je odrastao čovek odavno izgubio i za čime celog života teži. Posebno nam se sviđaju instance gde igra prelazi u sam svet mašte Krisa i pokazuje kako on to zamišlja.

Supermoć malog Krisa je ovde u stvari njegova mašta, što je zaista suština i prelepa poruka ove igre. kroz interakciju sa predmetima, poreg razgledanja i rađenja specifičnih radnji, Kris će sa mnogim imati i specijalnu „superheroj“ interakciju, kada će uraditi nešto onako kako to njegov moćni karakter/alter ego Captain Spirit radi.

“ČUDESNE AVANTUR KAPETANA DUHA PREDSTAVLJAJU BESPLATNO UVODNO POGLAVLJE U LIFE IS STRANGE 2, KOJE TREBA DA NAM DA TRAGOVE ONOGA ŠTO NAS OČEKUJE U SEZONI 2.”

Igra je prepuna malih i sitnih detalja koji nas dublje upućuju u život Krisa i njegove porodice, kako pre, tako i posle majčine smrti. Vidimo šta njegovi roditelji vole i ne vole, čime su se bavili i šta ih je ispunjavalo, a isto to naravno važi i za malog Krisa.
Lako se možete desiti da igru završite „prerano“ tako što aktivirate kraj, ali bez problema se možete vratiti nazad kroz glavni meni, kako biste dalje istraživali i rešili sve dečije igrarije.

Igra obiluje tragovima koji nas upućuju na to šta će biti tema naredne sezone. Nažalost, izgleda da će Kris u „pravom“ nastavku biti samo omanji sporedni karakter, što me čini veoma tužnim, jer nam je za ovo kratko vreme prirastao srcu i zaista smo želeli da se više družimo sa njim i pomognemo njemu i njegovom ocu da izađu iz nesrećne situcije.

Vrlo verovatno se već zna ko će biti glavni protagonista dvojke, što iz same ove igre, što i kopanjem po fajlovima, ali to ostavljamo na vama da otkrijete, ukoliko želite, sve možete pronaći na internetu.

Captain Spirit vizuelno izgleda standardno kao i sve LiS igre, ali je prva koja je urađena u Unreal 4 endžinu, što se ipak da primetiti. Jedina zamerka koju imamo je po malo nekontrolisano ponašanje kamere, ali to nije previše strašno. Sviđa nam se kako su sada rešene opcije interakcije i dijaloga, prostim skrolovanjem miša na željeni izbor.

Pesama ovde ima svega par, ali su veoma atmosferične i u najboljem duhu LiS igara, pogađaju pravo u centar emocija koje igra u tom trenutku želi da izvuče iz vas.

Ako ste Life is Strange fan, verovatno ste već odigrali Kapetana Duha. Ukoliko niste, igrajte i setite se toga kako je to biti dete u svetu mašte bez granica.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5 3470, (3.20 Ghz)
GPU: AMD Radeon R9 280X 3GB
RAM: 6 GB
HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO:
SQUARE ENIX

PLATFORMA:
PC, Xbox One, PS4

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
Besplatno

RAZVOJNI TIM:
Dontnod Entertainment

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.8**

✓ Karakter glavnog dečaka.

✓ Tako puno detalja u tako malo vremena.

✗ Pomalo čudno ponašanje kamere.

Autor: Milan Živković

REVIEW

UNRAVEL TWO

DVE SU MACE VUNASTIJE OD JEDNE

“U JEDNOM TRENUTKU, OTKLJUČAĆETE IZAZOVE ZA KOJE ĆE VAM BITI POTREBAN JOŠ JEDAN PAR VETERANSKIH PRSTIJU. VERUJTE MI.”

Pre nekoliko godina, prezentacija nove igre pod imenom Unravel na E3 sajmu, pokupila je sve moje simpatije. Nekako sam bez mnogo sumnje očekivao igru koja će crvenom vunicom isplesti mali, crveni džemper i ugrejati moje hladno, gejmersko srce (ovo je samo pošalica, ja sam zapravo jako topla i prijatna persona).

Ove godine, ne samo da je neočekivano i niotkuda na istom sajmu najavljen nastavak, već je nakon najave odmah bio i dostupan za preuzimanje! Negde na pola telefoniranja kući, shvatio sam da moju majku i ne zanimaju naročito ove igračke vesti. Zato ste tu upravo vi sa kojima mogu da podelim svoje utiske nakon igranja ovog nastavka, verovatno najtoplije igre 2016. godine.

“Two” iz naslova nije za džabe napisan kao reč, umesto brojem. Jer više nego na nastavak, sugeriše na jednu važnu promenu. Za razliku od prvog dela, koji je bio isključivo iskustvo za jednog igrača, Unravel Two sada može da se igra i kooperativno. Protagonista, crveni Yarny, mačkoliki lik od prediva, sada će od samog starta imati i plavog saborca. Ili saborkinju, sudeći na osnovu dužine haljinice, hm...

Yarny ovaj put nije ograničen dužinom svog prediva, koje vuče od doma usput pronalazeći dopune. Sada je svojim krajem vunice vezan za kraj vunice partnera, i dok se oboje mogu slobodno kretati, ne mogu se previše udaljiti jedan od drugoga. Ovo i ima smisla za kooperativnu igru koja se igra na jednom ekranu, tako da se scenario savršeno uklapa u sam gejmplej.

Razvojni tim se u nastavku svojski potrudio da produbi gejmplej prvog dela. Original je, iako jako topla, emotivna i prelepa igra, manjkao sa kvalitetima na polju samog igranja. Platformisanje je uglavnom bilo bazično, a kontrolama kao da je falilo malo dotezanja. Ovde je to vidno poboljšano. Iako odziv kontrola i dalje nije savršen, deluje dosta prirodnije. A sam “akcioni” segment preciznog skakanja, ispunjen je simpatično osmišljenim zagonetkama prilagođenim za međusobnu saradnju dva igrača.

I pored toga što je dizajn nivoa sada dosta pametniji i prilagođen za igranje u dvoje, nije u pitanju nešto inovativno do te mere da oduševljava. Zagonetke se neretko ponavljaju, što ume da upada u oči, a većina problematike je laganica u svakom scenariju, osim u onom gde igrate sa trogodišnjim sestrićem, koji spava.

Priča prve igre koja je udarila najsnažnije temelje prelepe atmosfere, ovde je zamenjena pričom o dva dečaka koji iz nepoznate ustanove beže na slobodu. Njihova pustolovina se slično sećanjima iz prvog dela, odvija u pozadini nivoa, dok igrači kooperativno i simbolično prevazilaze sopstvene prepreke, poput ova dva momčića.

Zvuči zanimljivo, ali u praksi je nažalost dosta manje emotivno prezentovano za razliku od priče prvog dela.
Ono što održava kvalitet prethodnika, jeste muzika. Ponovo je odlična, prepuna razigranih sekvenci i toplih, akustičnih tonova. Pa ni zvuk ne zaostaje, dok pokušava da dočara galamu prolazećih automobila ili pomahnitalog pileta kom se prijelo vunice. Budite uvereni da je Unravel Two sa audio strane odlično pokriven.

Kao najveća razlika u odnosu na original, jeste - (dobro se držite sad pred otrcanim naletom sladunjavog opisa) prohladni spin-off povetarac. Iako nosi “dva” u nazivu, Unravel Two najviše podseća na nekakav spin-off nego na pravi, punokrvni nastavak. Srž gejmpleja je promenjena, atmosfera više nije izgrađena na uvek toploj nostalgiji, a lokacije koje posećujete, nemaju onu dozu čarobnog. Igra je ispoliranija i utegnutija, ali je izgubila parčence onoga što ju je činilo neodoljivom.

Ne shvatite sada sve ovo pogrešno, jer Unravel Two je i dalje odlična igra. I to topla, zabavna, atmosferična i prelepa igra. Samo, nije korak dalje u odnosu na original. Već dva napred, a čak tri u nazad. Ali moja preporuka je da se ovo koračanje ipak shvati kao poziv na jedan simpatični ples u dvoje, umesto da se u potpunosti odustane od igranja zbog prevelikih očekivanja i postavljenih standarda. Unravel Two je nastavak sjajne igre koja zaslužuje i treći deo. Ali za sada, hajde da vidimo kako će se stvari dalje “raspetljavati”... Ha, šala za kraj nikad ne omane.

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC, PS4, Xbox ONE
IZDAVAČ: Electronic Arts
CENA: 20€
RAZVOJNI TIM: Coldwood Interactive
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 7.5

- ✓ Odličan audio.
- ✓ Kooperativno igranje.
- ✓ I dalje presimpatična grafika.
- ✗ Većina stvari slabija u odnosu na original.
- ✗ Povremeno recikliranje zagonetki.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

TYR CHAINS OF VALHALLA

CYBERPUNK VIKING

"OVOGA PUTA NIJE TOR GLAVNI."

Tyr Chains of Valhalla dolazi sa ekstremno dobrom premisom vezanom za nordijsku mitologiju i hiper naprednu civilizaciju, a sve to sklepano u MegaMan still igre bi trebalo da bude odličan i čak savršen miks, ali iako je ovo naravno indie naslov, on ima previše problema da bi ga premisa izvukla.

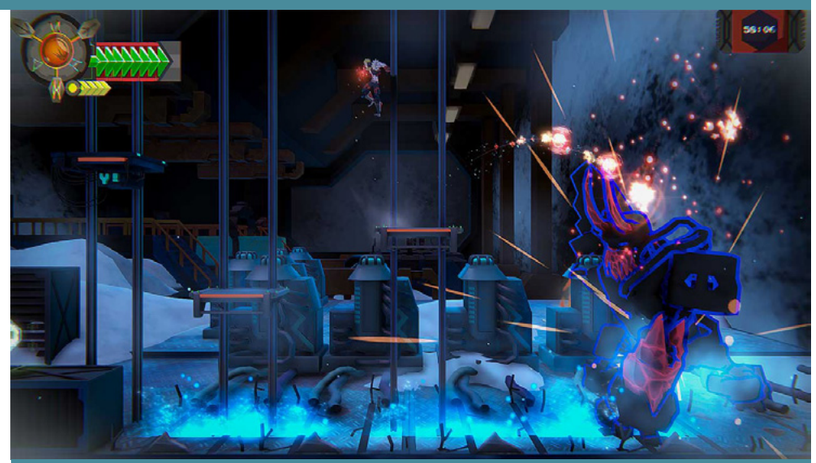
Tyr biva probuđen u sred stare laboratorije u sred mega-korporativnog sveta, od strane profesora Oswald Dina, ili ti O.Din. Pošto mu ugrade moćnu mehaničku ruku, sposobnu da izvrši mnoge različite napade, Tyr dobija zadatak da zaustavi Lemuz Oki, ili ti L.Oki i njegovu kompaniju da ne bi uništili svet. Njemu u pomoć dolaze dva gavrana koji se pretvaraju u dve devojke pod nazivom Huginn i Muninn, i koje će vam biti savetnici tokom vašeg igranja.
Kao što je rečeno iznad, igra veoma podseća na MegaMan still igre, čak i sa sa biranjem mapa , odnosno misija koje možete igrati. Nešto što stiže uz taj stil igara je poprilično veliki izazov i težina same igre, ali tako da igra bude i dalje fer. Već kod ovoga Tyr se sapliće, i to ne samo kod nefer protivnika i sekcija, nego i kod samih bosova.

Tyr kao lik će imati pristup veoma malom health baru, mogućnosti da menja tip napada koji ne daje veliku razliku i prečesto izgleda ko da nema nikakvog uticaja. Tu su naravno i poboljšanja koja mogu se pokupe tokom nivoa, kao što su brže pucanje ili trostroki metak, ali čim budete bili oštećeni jednom ostajete bez istog. Kontrole koje su mnogo važne za ovaj tip igara su krute i pored toga što ne možete da pucate dijagonalno takođe ne možete ni relativno precizno da skačete, što dodatno otežava čudno postavljena kamera i ceo 2.5 prikaz.

Nadovezujući se na ovo, igra ne zna da li hoće da bude brza ili spora i precizna akcija, tako da kad se u deonici pomešaju oba vama ostaje samo da se nadate na sreću ili čupate kosu dok pokušavate da uklonite veoma tvrde protivnike, čak i one obične, koji naizgled imaju veći health bar od vas. Hit box za vas je poprilično nejasan, pa ćete često biti pogođeni ili udariti u nešto što ste mislili da ćete izbeći.
Grafički igra zapravo izgleda dobro, ručno nacrtani likovi su odlični kao seting i pozadina, a takođe i gomila malih detalja kroz same nivoe.
Muzika je sasvim fina i dobro prati borbe i različite nivoe, jedna od retkih svetlih tačaka igre.

Tyr Chains of Valhalla bi preporučio samo onima koji su ekstremno zainteresovani ili za sve što je rađeno u stilu MegaMen igara ili za one koji žele da istreniraju svoje živce i bes. Za obične igrače koji žele da samo uživaju u setingu ili priči, bolje bi bilo da zaobiđu ovaj naslov, bar za sad.

"ODINOVI GAVRANI SU SLATKE ANIME DEVOJKE."



"VIKINZI BUDUĆNOSTI PROTIV LOKIJA."

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel i3-7100 3.9GHz ili AMD FX-8350 4.0GHz
GPU: Nvidia GPU GeForce GTX 770 / AMD GPU Radeon R9 290
RAM: 6 GB
HDD: 7 GB

IGRU USTUPIO:
ENNUI STUDIO

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Ennui Studio

CENA:
10,99€

RAZVOJNI TIM:
Ennui Studio

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 4

- ✓ Zanimljiv seting.
- ✓ Izazovni nivoi.
- ✗ Restriktivne kontrole.
- ✗ Nasumične boss borbe.

Autor: Igor Totić

REVIEW

WARHAMMER 40.000 INQUISITOR MARTYR

ODLIČNA 40K IGRA, PROSEČAN ARPG.

Kako i u svakoj svojoj 40k recenziji kukam kome sve Games Workshop daje licence, tako ću i u ovoj. Na prvi pogled nisam imao velika očekivanja od igre, s obzirom na istoriju franšize. Ali, kao što znate, ponekad se javi neka igla u senu i dobijemo dobru 40k igru (Armada, Space Marine, Dawn of War 2). Nova Warhammer igra sa predugačkim imenom preti da spadne bas u gore navedenu grupu. Inquisitor Martyr je neko vreme obitavao u Early Access sferi i ovog meseca je napokon izašao kao kompletna igra. Pa...takoreći kompletna.

Inquisitor je akcioni RPG poput Diabla ili Path of Exile. NeocoreGames je poznat u ovom žanru sa fenomenalnom Van Helsing trilogijom. Drago mi je što su baš oni uzeli da rade srednje do visoko budžetnu 40k igru. Ono što mi nije drago je gomila propusta i bagova koji prate igru. Dosta sam igrao ovu igru u EA i primećujem razliku od kompletne igre. Međutim, vidim i silne nepopravljene bagove, teksture koje fale, zvukovi koji su nepostojeći. Ja bih voleo da su ovo jedine mane igre, ali biće ih još u daljem tekstu.

Na početku igre birate svog Inkvizitora od tri postojeće klase, gde svaka klasa ima svoje podtipove. Tri klase se međusobno poprilično razlikuju dok su podtipovi poprilično slični i mogu se tehnički „spekovati“ tokom igre. Te tri klase su Crusader Inquisitor (tenk), Death Cult Assassin (rogue, dps) i Primaris Psyker (mage, dps). Pošto sam u EA igrao klasu Psyker, u kompletnoj igri najviše vremena sam proveo sa Assassinkom. Šteta je što ne možete da modifikujete izgled vašeg lika tako da će Assassinka uvek biti žensko sa dugom kosom, a Crusader će uvek biti nagruvani grubijan. Opisi likova, klasa i inicijalnih sposobnosti su odlične i imaju taj 40k osećaj. Šta više, neki tekstovi skoro da su izvučeni diretkno iz knjige pravila za FRP – i to je dobra vest. Ovo pokazuje da ljudi koji prave 40k igru, znaju šta je 40k i poznaju kompleksnost i detalje ovog univerzuma. Kao i Armada, Inquisitor Martyr je dosta veran izvornom materijalu.

“PROGRES JE MNOGO SPOR.”

“MAPE SU RAZNOVRSNE I INTERESANTNE.”

Nakon odabira lika, krećete u poduži tutorijal, koji je ujedno i uvod u kampanju. Naime, iz Warpa je odjednom isplovio davno zaboravljeni brod Martyr i na vama je da istražite šta se desilo na njemu, zašto je nestao i zašto ima znake života u njemu. Posle pet ili šest misija na brodu, shvatate da je nešto krenulo po zlu i da su jeretici i haos ratnici zauzeli ceo brod. Posle teškog spašavanja žive glave, teleportujete se nazad na vaš brod, Martyr nestaje i počinje vaša potraga po univerzumu za istim. Naravno, cela ova priča je dosta komplikovanija i većinu detalja će prepoznati samo fanovi, ali ova uvodna premisa je dovoljna za početak vašeg pohoda.

NeocoreGames je hteo da uvede nešto novo u žanr i ubacio je par mehanika koje će se nekim igračima svideti kao svežina izvođenja, dok nekim (kao npr. meni) neće ni malo. Prvo su krenuli od kamere koja može da se rotira 360 stepeni. Ovo mi je konstantno išlo na živce, jer su mape na brodovima hodnici pod uglom od 90 stepeni. Rotiranje kamere mi je mnogo smetalo i gubio sam osećaj za orjentaciju. Na otvorenim mapama nije bilo problema jer nije ni moralo da se rotira. Čini mi se da su konzole krive za ovo, jer igra može da se igra kao twin-stick shooter. Samim tim, rotacija kamere je mnogo lakša na analogu i ima smisla dok na mišu ne toliko. Druga mehanika koju su uveli je Suppression. Ova mehanika je u kombinaciji sa zaklonom veoma interesantna. Naime, Supresija funkcioniše tako što vas štiti od borbenih penala. Što više pucaju na vas, to vam više opada supresija i prestajete da budete imuni na razne efekte kao što su slepilo (blind), odbacivanje (knockback), šok i drugi. Jači neprijatelji takođe imaju ovu mehaniku, tako da ćete imati dodatno da se potrudite da ih pretvorite u lokvu krvi. Supresija se regeneriše van borbe, iza zaklona kao i korišćenjem Inaculatora (40k health potion). Ova mehanika je preuzeta iz igre sa minijaturama kao i delimično iz FRP-a, što je po meni izuzetno zabavno i sveže. Zaklon je, doduše, dosadan i beskoristan. Da, možete da se privremeno sakrijete iza nekih burića i pucate na neprijatelje ali pošto su zakloni uništivi, to privremeno vreme je baš privremeno. Ova mehanika će više zavisiti od vašeg stila igre i klase nego kao obavezna mehanika igre, kako je developer predstavlja. Ja sam igrao melee assassina i ni u jednom trenutku nisam iskoristio cover jer – mačevi.
Oružja ima pregršt i razlikuju se po vrsti nošenja – dvoručni ili jednoručni. Svako oružje ima svoje sposobnosti i to su „magije“ koje koristite pri igranju (stil sličan Guild Wars 2). Vaš karakter će uvek imati dva seta oružja koja se jako brzo menjaju tokom igre. Na primer, u prvom setu imate dva mača, dok u drugom setu automatski laser. Ovo vas čini svestranijim u zavisnosti na tip neprijatelja koji vas napada u datom trenutku. Osećaj svakog oružja je odličan, i jako jasno se razlikuju obični mačevi od arc mačeva ili dvoručnih, doduše, neke sposobnosti umeju da budu slične. Oružja na daljinu imaju sjajne zvučne efekte i potpuno dočaravaju tip oružja i 40k univerzum. Moja velika zamerka igri je to što svu opremu morate da pripremite pred svaku misiju i ne možete da iskoristite oružje koje ispadne tokom iste dok je ne pređete. Koliko puta mi se desilo da mi ispadne šotka, koja mi baš treba u tom trenutku i ne mogu da je iskoristim do sledeće misije. Takođe, na kraju misije, pored skupljenih stvari dobijete i lootbox sa nasumičnim nagradama. Ovo mi ubija poentu skupljanja loota u ARPG na koji smo navikli.

Što se RPG dela tiče, igra dozvoljava vašem liku da skupi 50 nivoa i to ćete vrlo teško izvesti. Progres kroz igru je izuzetno spor, komplikovan i bez nekog podsticaja za guranjem sledećeg nivoa. Većina skilova su samo procentualna poboljšanja. Ima 18 tipova skilova podeljenih na oko dvadesetak poboljšanja gde svako košta po 1 skill poen. Naravno, neki od ovih tipova nema smisla budžiti Assassinu, ali tu su ako želite. Takođe imate i pasivni Trait, koje dobijate tako što uradite neku specifičnu akciju (pobij 500 neprijatelja i dobiješ trait da radiš 5% veću štetu). Na najvišem nivou lika, možete koristiti tri različita Traita. Progres je, kao što sam već spomenuo, mnogo spor i nećete osećati ova unapređenja dok ne budete baš viši nivo. Igra podržava i crafting sistem koji je čudan, komplikovan i izuzetno skup. Igra koristi dve valute od kojih se jedna (Fate) jako teško dobija, a treba vam za naprednije kraftovanje. Ponekad mi se čini kao da je ova valuta trebala da bude premium valuta (valuta koja se kupuje pravim novcem) ali da je ta ideja ukinuta u poslednjem trenutku. Kako je progres spor, tako i igri varira težina. Kampanja je prelaka dok bilo koja druga sporedna misija ima prevelik skok u težini i kažnjava vas za najmanju grešku. Da nije mnogo loota koji ispada, igra bi vas

“SUPRESIJA FUNKCIONIŠE TAKO ŠTO VAS ŠTITI OD BORBENIH PENALA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-bit Windows 7+ (8 / 8.1 / 10)
CPU: Intel CPU Core i7-2600 (3.4 GHz)
GPU: AMD Radeon RX 480 (4 GB)
RAM: 8 GB
HDD: 30 GB

IGRU USTUPIO:
NEO-COREGAMES

više kažnjavala nego nagrađivala, jer nemate osećaj da vam lik jača.

Mape su raznovrsne i interesantne jer su sve nasumično generisane i igra nudi veliku paletu podloga za istrebljivanje jeretika, kako na brodovima i stanicama tako i na planetama. Univerzum je ogroman i igra nudi glavni sektor galaksije, koji je podeljen na podsektore, koji su dalje podeljeni na sisteme koji su dalje podeljeni na planete koje su podeljene na misije. Igra nudi baš mnogo lokacija i nisam osetio zamor od neke podloge. Igra takođe nudi i questove sa vremenskim ograničenjem koji vas mnogo nagrade ako ste uspešni, ali i kazne ako niste. Atmosfera igre je takođe na nivou i jasno oslikava ideju 40k univerzuma i tu imaju veliki plus od mene. Za 40k veterane, jasno su vidljivi detalji iz 40k lorea, koji običnim igračima neće smetati dok će kod nas fanatika upaliti onaj „I understood that reference“ momenat.

Kad se sve sabere i oduzme, Warhammer 40.000 Inquisitor Martyr je prosečan ARPG sa 40k presvlakom. Iako se developeri trude da održe zanimljiv endgame, iako često ubacuju live događaje u kojim učestvuje cela zajednica, mislim da se ne fokusiraju na ono što je najbitnije, a to je ispravka bagova i poboljšanje progresa. U trenutnom stanju, igra neće privući širu masu nego će imati samo 40k fanatike (kao što sam ja) koji će redovno igrati ovu igru. Martyr izuzetno lepo prikazuje 40k svet i postavku ali, nažalost, prisvaja i njegove karakteristike. Sve je teško, sporo, sa malo nagrada. Warhammer 40.000 Inquisitor Martyr je odlična 40k igra, ali prosečan ARPG.

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
NeocoreGames

CENA:
50€

RAZVOJNI TIM:
NeocoreGames

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✔ Zvuk.
- ✔ Suppression mehanika.
- ✔ Dobro realizovan 40k univerzum.
- ✘ Bagovi.
- ✘ Progres.
- ✘ Mehanika opreme.

KONAMI
PREMIUM PARTNER OF FC BARCELONA
PES2019
PRO EVOLUTION SOCCER
30.08.2018.
THE POWER OF FOOTBALL
*PC VERSION AVAILABLE ON STEAM
PS4 XBOX ONE
3
www.pegi.info
konami.com/wepes | instagram.com/officialpes | facebook.com/pes | youtube.com/officialpes | twitter: @officialpes

Autor: Nikola Savić

REVIEW

VAMPYR

PRVEDI ME ŽEDNOG PREKO KRVI.

Iako sam oduvek voleo fantastiku, pa tako i vampire, nekako sam u jednom trenutku stvorio određeni animozitet prema dvema temama u fantastičnoj umetnosti, bilo da je to knjiga, film ili igra. Bili su to vampiri i zmajevi.
Nije da imam nešto protiv ovih mitskih stvorenja, naprotiv, i vampir i zmaj su izuzetno zanimljiva bića koja mogu imati neverovatnu slojevitost karaktera i mitologije iza njih, te u rukama pravih pisaca mogu biti pravo uživanje. Razlog mom animozitetu je jednostavan – prezasićenje.

Prosto, ova dva motiva su dozlaboga prežvakana u popularnoj kulturi i ceđena do iznemoglosti, pretvorena u ogoljenu bezličnu ljušturu bez ideje. Do te mere su te dve teme eksploatisane da sam navikao da samo prevrćem očima kada vidim „još jednu igru u zmajevima“ i „još jedan film sa vampirma“. A istina je bila da sam žudeo za dobrom igrom sa tematikom vampira, koja bi bar malo podsetila na slavne dane kada smo igrali Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Možete onda misliti kakvo je bilo moje oduševljenje kada sam video da studio koji je napravio fenomenalni Life is Strange nam sada donosi igru o Vampiru, gde je fokus na narativu. Mesecima sam upijao svaku kap novog sadržaja o igri, kao vampir poslednje kapi svoje žrtve (jeftine paralele, znam) i svaku vest o odlaganju dočekao sa nelagodom. Na kraju, odlaganjima je došao kraj, vreme je bilo za noćne sesije za računarom do ujutru.

Iako prepuna čudovišta i jezivih lokacija, Vamypr nije horor igra. U pitanju je ono što bismo nazvali „light“ RPG, sa akcijom iz trećeg lica i dovoljno opcija za razvoj vašeg lika da možete da kažete da igra ima RPG elemente, ali nedovoljno da je svrstamo u punokrvni RPG. Ono što dosta više vuče na RPG je fokus na narativ i razvoj vašeg odnosa sa silnim NPC karakterima kojih ima na svakoj lokaciji.

Pre nego što pređemo dublje na samu igru, da se osvrnemo malo na tehničke detalje. Igra je sasvim korektno optimizovana, što je i očekivano imajući u vidu da i nema baš preterano modernu grafiku, ali je zato nažalost bagovitost uzela maha i trebaće nekog vremena da se stvari ispeglaju kako treba. Prilikom mog prelaska, imao sam nekoliko izbacivanja na desktop, sporadična pucanja kvest linija, nemogućnost da kliknem na nešto iako je jasno obeleženo, nereagovanje na akcije... Nije toliko da je „game breaking“ ali je svakako dovoljno da bude iritantno.

Ono što najviše kvari utisak, ukoliko igrate preko računara, jeste očigledno loše portovanje igre. Od starta je jasno kada vidite korisnički interfejs i osetite igru pod rukama, da je sve pravljeno za igranje sa gejmpedom. Igra poseduje jedno od najgorih upravljanja mapom koje sam ikada video, a naigrao sam se igara sa mapama. Bukvalno kao da se niko nije ni trudio da to optimizuje za tastaturu/miš i samo prebacio komande sa gejmped tastera na tastaturu. Komande mišom u interfesju sporadično ne reaguju ili kursor često prosto nestane, pa klikćete nasumično dok se nešto ne desi, pa onda izađete i probate iznova. Prosto, ovakve stvari su nedopustive i samo ostavljaju gorak ukus igračima na računaru.

Sada kada smo izneli to, da pređemo na samu igru. Mi smo u ulozi doktora Džonatana Rida, koji se proslavio na ratištu tokom prvog svetskog rata. Tek što se vratio u London, gde hara španska groznica, izgleda da je i jedna druga epidemija uzela maha – vampirizam. Neko vas je pretvorio u vampira i bacio na ulice Londona, i vi u svom tom haosu pokušavate da otkrijete šta se kog đavola dešava. Ubrzo ćete shvatiti da je u celom Londonu opšti haos; bande haraju, raznorazne frakcije se bore i patroliraju ulicama, a čitav grad je postao poprilično opasan po život i mnogi kvartovi su zaraženi i prepuni stvorenja još užasnijih od vas. Priča igre je na prvi pogled klasična, ali ono što je izdvaja od stereotipa jeste stvarno sjajna prizemnost te čitave atmosfere. Nema neke prisiljene mističnosti, prosto sve je otišlo u tri lepe i ljudi samo pokušavaju da prežive i da se snađu u novonastalom rasulu. Ovo sjajno oslikavaju brojni karakteri koje ćete upoznati tokom igranja. Svaki od nekoliko kvartova u igri ima grupu NPC karaktera čije tajne upoznajete kroz razgovore i koji su za mene i najbolji deo ove igre. Iako nisu bogzna koliko produbljeni, dovoljno su distinktivni i šarenoliki da vas zaintrigiraju, igra zaista ume da u balansiranoj količini teksta isporuči kvalitetno izrađene likove.

“DOKTOR RID JE RAVI GALANTNI ENGLESKI PLEMIĆ INTELEKTUALAC, SVAKA BI GA MAJKA POŽELELA ZA ZETA, PA ČAK IAKO VOLI DA POPIJE... KRV SVEŽIH ŽRTAVA.”

Naravno, najrazvijeni lik u igri je upravo naš doktor Rid. Pravi galantni engleski plemić intelektualac, svaka bi ga majka poželela za zeta, pa čak iako voli da popije... krv svežih žrtava (opet glupe vampirske fore, znam). Ima nečeg simpatičnog i dostojantvenog u glavnom karakteru. Čovek je po prirodi stasit i snažne građe, sa muževnim crtama lica, a sve to praćeno njegovim besprekornim manirima i držanjem. Ceo ovaj njegov sklop savršenosti dovodi do toga da prosto izgleda pomalo arhanično, kao relikt nekih prolaznih vremena u trenutku kada se svet ranog dvadesetog veka rapidno menja. Ipak, tu nema anahronizma, jer je sasvim za očekivati da jedan takav sklop karaktera postoji u to doba. Tako zbunjen, plemenit i u biti dobar čovek, možete zamisliti njegovu muku kada sazna da će morati da se bavi ubijanjem umesto lečenjem ljudi, i to kao neko ko se, ironično, proslavio inovativnim metodama transfuzije krvi.

Generalna atmosfera u igri je fantastična, mada pomalo monotona, ali nismo ni očekivali više imajući u vidu da se sve dešava u sumornim lokacijama bolešću zahvaćenog posleratnog Londoma, i to sve tokom maglovitih noći. Grad igre je podeljen na nekoliko ključnih lokacija i vaš stil igranja je prividno potpuno otvoren, ali su lokacije poprilično linearne, iako odaju utisak pseudo-otvorenog sveta. Nešto najbliže bi bio Witcher 2 po ovom pitanju. Kroz to istraživanje i lutanje ćete otkrivati detalje priče, sporedne zadatke, otkrivati nove detalje o NPC karakterima, spašavati nedužne žrtve, ili pronalaziti sveže žrtve za vas, ukoliko ste u tom fazonu.

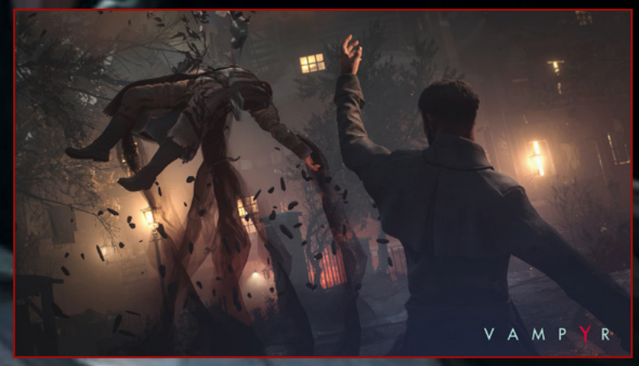
Što se tiče „mirnijeg“ dela gejmpleja, on nas najviše podseća na neku vrstu Šerlok Holms igre kakve radi studio Frogwares, samo u dosta svedenijem obliku. Imamo meni sa karakterima gde povezujemo nove stvari koje saznajemo o njima, dokumenta, informacije, socijalni krug... I onda na osnovu toga rešavamo „istraživanja“, kako je u ovoj igri ime za sporedne misije. Ono što nam se sviđa, jeste što u startu imamo „slotove“ u meniju za dokumenta, karaktere, istraživanja i druge ključne stvari u igri. Ovo izgleda kao neka vrsta „kolekcije“ i mnogo je lakše i jednostavnije snalaziti se tako, u uvek znate na čemu ste, da li ste „očistili“ ceo kvart, ili tu ima još nečeg.

Drugi deo gejmpleja jeste borba i ovde su developeri uveli jedinstveni sistem „težine“ igranja koji je prirodno integrisan u samu igru, i kome je potrebno malo balansa, ali koji je neverovatno dobro rešenje i savršeno se uklapa u problematiku glavnog karatera. Naime, najviše iskustva u igri (potrebnog da trošite na nadogradnju osobina vašeg lika), daje prosto ispijanje krvi građana. Jedan prosečan „zdrav“ građanin može da isporuči solidnih 1000+ iskustvenih poena kada mu isisate krv, dok ubistvo nekog gula na ulici vam daje možda 50-70 XP, tako da vam je jasno kolika je to razlika. Ideja je dakle prosta – što se više odupirate vašem vampirizu kroz igru, to će vam biti teže da napredujete, ali svakako možete igru proći i kao „dobirca“, što je način na koji smo i mi prešli igru, i vala namučili smo se soldino.

Borba kao borba... šta znamo, u suštini sve se svodi na pametan menadžment vaše stamine i izbegavanje udaraca dok ne uhvatite priliku da ćuknete protivnika, ali sve to naravno zavisi od vašeg stila igranja i toga koliko imate razvijenog karaktera. U suštini, borba je zanimljiva, ali ne i ukoliko pokušavate mirnodopski prelazak igre, jer se agresivnim protivnicima prosto morate da se bijete. Ono što malo iritira je što nestabilne kvartove, čak i kada ih očistite opet se posle nekog vremena generišu protivnici, pa opet morate ili da projurite tu ili da se smarate sa njima. Boss borbe u igri su fino dizajnirane i „glavni“ su šarenoliki i predsavljaju razne izazove, ali opet, to sve zavisi od toga koliko ste sebi olakšali ispijanjem krvi nedužnih, zdravih građana.

Ono što najviše krasi igru jeste audio aspekat. Besprekorna glasovna gluma svih karaktera nas vodi direktno na ulice Londona i značajan je faktor u građenju karaktera igre, i na tome glumcima zaista skidamo kapu, odradili su vraški dobar posao. Muzika prati tematiku igre, mračna, pomalo gotska, sa dominacijom gudačkih instrumenata i orgulja, savršeno paše uz sumornu sredinu igre.

Da povučemo crtu – Vampyr je pre svega igra gde će vaše uživanje zavisiti od toga šta očekujete od ove igre, jer nam se čini da mnogima nije bilo baš najjasnije šta ovde dobijamo. Neki su očekivali novi Vampire: The Masquerade – Bloodlines, ali ovo nije to i razočarali se. Neki su očekivali punu akciju sa kvalitetnim makljanjem u duhu akcionih RPG igara, no ovo nije ni to, pa su se i ti razočarali. Istina je negde između, i mislimo da je uspešno postignut pravi balans u igri, koji nam dovoljno omogućava da uživamo u oba aspekta igre. Istina, škripi puno na mnogim poljima, ali mislimo da je to ništa drastično što se ne može ispeglati zakrpama u narednom periodu, na čemu su već i počeli da rade, ali igra već sada apsolutno zaslužuje vašu pažnju ukoliko ste ljubitelj dobre misterije i kvalitetnog narativa, uz solidno dobru akciju. I za kraj... ne, u stvari neću baciti opet glupu vampirsku foru, STOP!



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10 (64 bits)
CPU: Intel Core i3-2130 (3.4 GHz)/AMD FX-4100 (3.6 GHz)
GPU: GeForce GTX 1050/ Radeon R7 370
RAM: 8 GB
HDD: 20 GB

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Focus Home Interactive

CENA:
49,99€

RAZVOJNI TIM:
Dontnod Entertainment

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Muzika.
- ✓ Besprekorna glasovna gluma.
- ✓ Atmosfera i pisanje karaktera.
- ✗ Kontrole u „najboljem“ duhu lošeg porta.
- ✗ Bagovitost.

“BESPREKORNA GLASOVNA GLUMA SVIH KARAKTERA NAS VODI DIREKTNO NA ULICE LONDONA I ZNAČAJAN JE FAKTOR U GRAĐENJU KARAKTERA IGRE, I NA TOME GLUMCIMA ZAISTA SKIDAMO KAPU.”

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Vivid Games

CENA:
Besplatno / mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

SPACE PIONEER

Space Pioneers je zanimljiva igra koja nam miksuje elemente napucavanja sa strategijom. Smešten u futurističkom okruženju, na udaljenoj planeti, naš vojnik je na misiji da porazi horde vanzemaljaca i otkrije što više delova svemira.

Igra se iz ptičije perspektive, tako da je sve pregledno, a i kontrole su ujedno i lakše. Sem klasičnog napucavanja(koje se može levelovati) igrači kao dodatak imaju i sposobnosti koje daju taktičku prednost, kao što je postavljanje turreta i bacenje granata, koje nose određeni cooldown.

Space Pioneers kao najsvetliju tačku poseduje boss fajtove i okruženja koja se konstatno menjaju, od užarenog crvenog peska do ledenih krajolika.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Djinnworks GmbH

CENA:
Besplatno / mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

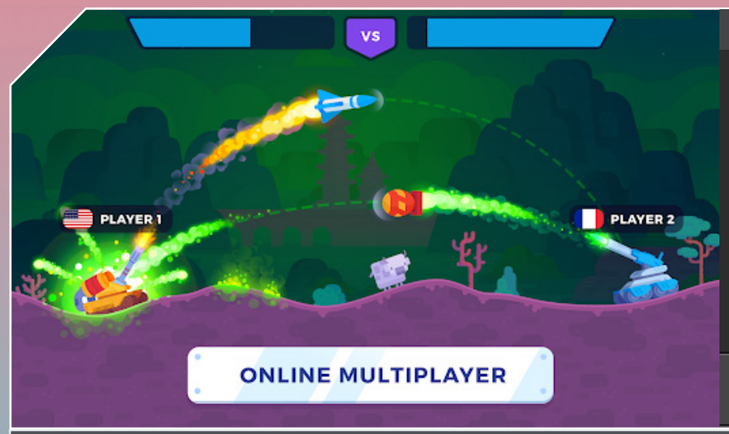
STICKMAN SOCCER 18

U duhu Mudijala koji trenutno traje smo odlučili da se dotaknemo i neke od fudbalske igra. Međutim, u fokus nismo stavili raskošnu Fifu i njene klonove, već nas je zainteresovala igra zvana Stickman Soccer 18.

Ova igra ima skroz blesavu fiziku, i igrači su predstavljeni u vidu "čiča Gliša" i sem dresova koje nose nemaju nikakve veze sa timom za koji igraju, odnosno ne nose prava imena.

Pravila su ista kao u standardnom fudbalu sa prostim kontrolama za kretanje, šut, pass, sprint i odbranu kada lopta nije kod vaših igrača.

Igra je zanimljiva posebno zbog otkačenih kontrola i gejmleja, tako da vredi da se proba.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Playgendary

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

TANK STARS

Kada se setim igre Pocket Tanks srce mi bude prepunjeno emocijama, a kada sam ugledao Tank Stars odmah sam znao o čemu se radi.

Ova igra pokušava da rekreira iskustvo tog kultnog klasika na unapređeni način sa još većom stopom raznovrsnosti. Cilj je prost - bombardovati neprijatelja sa druge strane mape svime što imate dok ga ne uništite.

Tank Stars ima bogati arsenal različitog oružja sa raznovrsnim efektima potup štete tokom vremena(DoT) ili onog brutalno razornog, kao što je atomska bomba. U ponudi postoje i različite vrste tenkova koji se mogu otključavati za novac sakupljen tokom igranja i svaki se može unapređivati za bolje performanse.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Snapbreak

CENA:
Besplatno / mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

THROUGH ABANDONED

Zagonetki nikada dosta, ali one koje vuku pravu draž su igre kao što je Through Abadoned u kojoj započinjemo misteriozno putovanje kroz napuštene i pomalo jezive predele u potrazi za izgubljenim rođakom.

Kroz tri poglavlja se susrećemo sa poprilično izazovnim zagonetkama koje stvarno zahtevaju od nas da razmišljamo i one se protežu na više sekcija kako bi se otključao neki prolaz ili došlo do skrivenog objekta. U Through Abandoned ćete morati da povezujete dva dela naizgled nespojivih zagonetki, dešifrovati neke stare natpise kako bi uspeli da otključate vrata pod lozinkom i još raznih situacija.

Čitav gejmplej se odvija u klasičnom point and click stilu tako da se možemo potpuno usmeriti na mozganje, koje(ponavljamo) nije tu samo radi reda, već je smisleno.

A TALE OF PAPER

Sa blagim Little Nightmares vajbom nam stiže A Tale of Paper u kojem igramo kao dečkić od papira koji je igrom slučaja oživeo. Iako se sve odigralo iznenada, u ovom stvorenju od papira gori želja da ispuni san svog kreatora.

Igra je veoma zanimljiva i donosi zanimljivi obrt u stalno izmenjivom žanru rešavanja zagoneti. Ovde ćemo za rešavanje objektiva moći da menjamo oblike karaktera, i tako postati lopta, žaba i još neki origami oblici koji nose različite sposobnosti.

Osim genijalnog načina za rešavanje zagonetki, ono što me je oduševilo je prelepo okruženje iz igre u kojem dominira ambijentalno osvetljenje kakvo se teško viđa u naprednijim igrama.

RAZVOJNI TIM: Open House Games

GDE PREUZETI: https://openhousegames.itch.io/a-tale-of-paper

CLAUDE AND THE PHANTOM

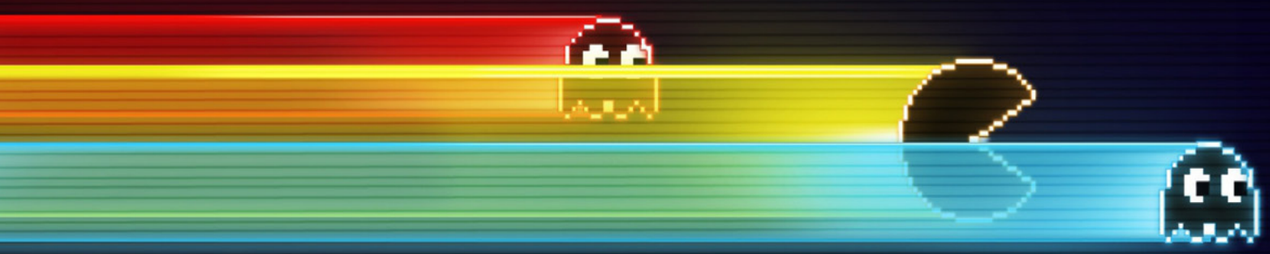
Claude and the Phantom je naziv simpatične point and click avanturice koja dolazi iz uma Sajmon Rejda. Igra nas smešta u ulogu vlasnika antikvarnice kod koje jednog dana dolazi čudna sliku koju je zaposeo duh mačke, takozvani Fantom.

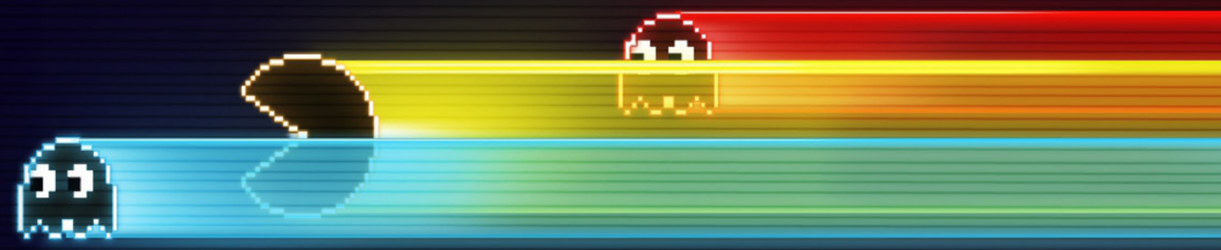
Kako bismo se otarasili mačke-duha pre nego što upropasti biznis, potrebno je da joj omogućimo da se valjano naspava bez ometanja(kao i prave mačke), i tako moramo pronaći dobru hranu kako bi se ona najela i da stvorimo tihu atmosferu u antikvarnici.

Sve zvuči veoma prosto, ali se igra komplikuje i grana na mnogo različitih zadataka koji će lako zabaviti sve vrste igrača sa zanimljivim umetničkim stilom i muzičkim notama.

RAZVOJNI TIM: Simon Reid

GDE PREUZETI: https://gamejolt.com/games/claude-and-the-phantom/340781





FROG KING

Metriodvania sa što većom pikselizacijom svakako nema malo, ali retko koja od njih uspeva da kod igrača izazove veliku pažnju za igranjem i motivaciju da je završe do kraja.

Jedna od takvih igara je Fox King, koju je jedan intelektualac nazvao Dark Soulsom 4. Šalu na stranu, igra poseduje veoma prosti dizajn sa velikim nivoom u kojima su delovi nekako međusobno ispretpletani, a ne napreduje se linearno.

Ovde igramo kao žaba u potrazi sa svojom krunom koja na svom putovanju mora da savlada razne prepreke, ali i da se izgradi u moćnog karaktera, otključavanjem dodatnih sposobnosti, kao što je dupli skok.

Igru možete preći za svega 5 minuta, ali i u njoj možete provesti i 50 ako niste navikli na teške metroidvanie.

RAZVOJNI TIM: pixpnd

GDE PREUZETI: https://pixpnd.itch.io/frog-king

KLEPTONAUT

Kleptonaut (Skleptonaut, kako bi ga nazvao Šojić) je još jedna igra sa elementima rešavanja zagonetki koja nam je zapala za oko zbog toga što igramo kao astronaut koji luta svemirom sa cijem da pljačka pošteni narod.

Igra funkcioniše kao pucačina iz ptičije perspektive, ali se većina gejmpleja bazira na rešavanju zagonetki i to kroz ukupno 8 nivoa gde svaka akcija ima svoju reakciju.

Kleptonaut će vas poprilično uključiti u aktivnosti, a veliki plus developera Space Bandit je muzika uz koju imamo prilike da igramo, sa lako prepoznatljivim futurističkim vajbom.

RAZVOJNI TIM: Space Bandit Studio

GDE PREUZETI: https://space-bandit-studio.itch.io/kleptonaut

Besplatan kutak

OMDO

Ovo zapravo nije neka nova igra koja nas je zaintrigirala već je samostalna vrsta modifikacije originalnog iskustva. Modova za Doom ima i previše, ali ono što nas je zaintrigiralo ovde je promena igre za 360 stepeni, otuda i naziv oMDo.

Ovde je svaki frejm iz igre zamenjen tačkastim stereogramom, autostereogram, koji zahteva određenu tehniku gledanja kako bi se videla 3D slika okruženja u igri. Kako bismo ovaj Doom iskusili na valjan način potrebno je primeniti Cross tehniku, gde morate ukrstiti oči kako bi mogli da uočite neprijatelje na ekranu, ili paralel tehniku kod koje morate maksimalno opustiti oči(kao kad gledate u daljinu).

Vaš autor se malo petljao po ovoj igri i jednom kada se savlada odgovarajuća tehnika zabava počinje, samo što cross eye tehnika predstavlja preveliki napor za oči na duže staze. Samu igru možete preći u potpunosti, a pre nego što je pokrenete pročitajte tutorijal kreatora moda.

RAZVOJNI TIM:
Blogum

GDE PREUZETI:
https://blogum.itch.io/omdo

ONE HAND CLAPPING

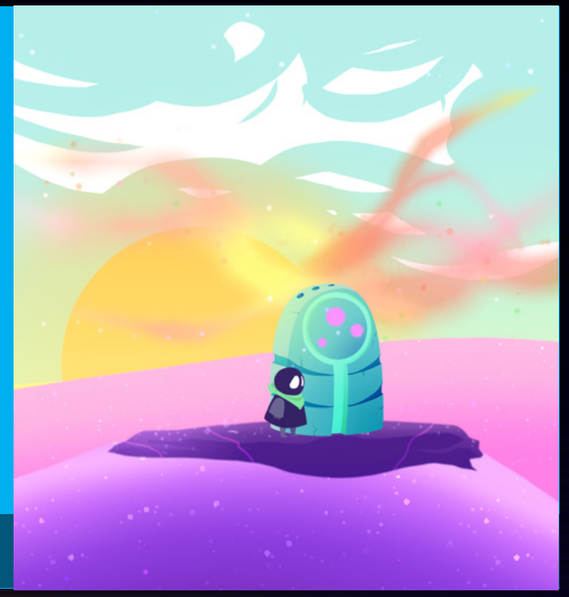
Jako nam se dopada što na indie sceni imamo prilike da vidimo autore koji se konstantno muče da donesu nešto novo i jedinstveno i time uvek oduševe malu, ali vernu bazu.

Takva je i simpatična avantura One Hand Clapping, koja za potrebe prelaženja od igrača zahteva da koriste i svoje vokalne sposobnosti. Prva stvar koju ćete uraditi kada pokrenete igru je to da ćete blago zapevati kako bi stvorili svog karaktera, a tokom igre se od vas zahteva da glasom podižete predmete i platforme, ili da ga iskoristite u borbi sa neprijateljima.

Logično, za igranje ove predivne igre vam je potreban mikrofon, kao i slušalice, a igra vas ne sputava u pogledu načina na koji ćete koristiti svoj glas, već se možete slobodno opustiti.

RAZVOJNI TIM:
Bad Dream

GDE PREUZETI:
https://baddreams.itch.io/onehandclapping



GUITAR HERO®

AKO STE IKADA ŽELELI DA OSETITE KAKO JE TO BITI ROK ZVEZDA, SADA TO I MOŽETE UZ GUITAR HERO I ROCKBAND KOMPLETE.

BILO DA ŽELITE DA SE ZABAVITE U KUĆNOJ ATMOSFERI, ROĐENDANU ILI ŽURCI, GUITAR HERO ILI ROCKBAND SU PRAVI KOMPLETI ZA VAS.

IZNAJMITE GUITAR HERO, ROCKBAND, PS3, XBOX 360, NINTENDO WII

rent@guitarhero.rs
www.guitarhero.rs
060/55-26-787

Autor: Miloš Hetlerović

LOGITECH G513 TASTATURA

Mehaničko blaženstvo.

Logitech nam donosi još jedan model mehaničke tastature koja je namenjena pravim profesionalcima ili onima koji se tako osećaju. Deluje da je borba za parče gejmerskog tržišta oštrija nego ikada, pa se zato Logitech vraća svojim Romer-G mehaničkim tasterima zato što očekuju da će ih oni izdvojiti iz konkurencije.

Mogućnost biranja tastera

Do sada smo navikli da proizvođači koji koriste Cherry MX nude opcije biranja različitih „boja“ tastera, odnosno osećaja koji nudi mehanička komponenta prilikom kucanja. Sada je i Logitech u svoju gamu Romer-G tastera uvrstio mogućnost izbora, pa tako G513 možete naručiti sa linearnim, taktilnim i onima što oni nazivaju GX Blue (i što nemamo pojma šta znači). Linearne smo imali na testu i kao što im i naziv govori oni omogućavaju ujednačenu silu pritiska tokom celog hoda tastera. Logitech ove preporučuje za igranje naslova gde je neophodno puno uzastopnih klikova kao i poluklikova, praktično za većinu MMO i akcionih naslova. Taktilni tasteri imaju taj neki prag gde se oseti sila koju morate da savladate, ali kada se to desi imate lepu povratnu informaciju na prstima da je taster zapravo pritisnut. Ovo je opcija koja se preporučuje za FPS igre. Konačno GX Blue su tasteri su vrlo slični taktilnim, ali proizvode poznati „klik“ kada su pritisnuti i odlični su za one koji vole i tu vrstu povratne informacije. Naravno sve ove preporuke su izrazito uopštene i sve zavisi od vaših ličnih preferencija koje ćete tastere izabrati.

S obzirom da sam probao linearne tastere i s obzirom da znam kako ostali funkcionišu u izvedbi drugih proizvođača, rekao bih da su meni oni i najbolji. Linearni ovde su ono što bi kod Cherry MX bili Red, Taktilni su Brown, a GX Blue su opet Blue. Ipak ono što Logitech navodi kao veliku prednost svojih tastera jeste vreme potrebno da bi se registrovao signal, a to je samo 5.0ms dok je kod drugih proizvođača to vreme oko 6.7ms. Pitanje je koliko ovo možete primetiti u praksi ako niste baš uigrani profesionalac, ali eto, moguće je da vam donese prednost, pogotovu u igrama koje zahtevaju puno rada sa tastaturom. Druga njihova prednost jeste velika izdržljivost – svi tasteri su predviđeni da traju neverovatnih 70 miliona klikova što je zaista impresivno.

Sama tastatura

Kada smo prešli celu teoriju tastera vreme je da vidimo i šta nudi sama tastatura – u suštini se radi o relativno standardnom rasporedu tastera, kućištu od pravog brušenog aluminijuma na koji dolazi i odmor za dlanove. Za odmor za dlanove je primenjen isti magnetni princip koji smo već videli na Razer tastaturama koji nam se jako svideo. Ipak pošto je vrlo sličan sistem direktno poređenje je praktično neizbežno tako da moramo reći da Razer Ornata i BlackWidow zapravo imaju nešto mekše jastuče koje nam se više svidelo.

Sa gornje strane inače vrlo tankog kućišta tastature se nalazi i USB

> “VELIKA PREDNOST ROMER-G TASTERA JESTE VREME POTREBNO DA BI SE REGISTRIOVAO SIGNAL KOJE JE SAMO 5MS.”

“SVI TASTERI IMAJU RGB OSVETLJENJE KOJE SE MOŽE PODEŠAVATI I POJEDINAČNO.”

pass-through port preko koga možete puniti svoje uređaje ili povezati miša, a bitno je da se to neće odraziti na same performanse tastature jer su vodovi potpuno odvojeni.

Svi tasteri imaju RGB osvetljenje koje se može podešavati čak i pojedinačno ili po grupama tastera. Sa donje strane funkcijskih tastera možete primetiti i media funkcije do kojih se dolazi držanjem Fn tastera. Tu je i poznati Logitech Game mode taster koji će vam onemogućiti ono što bi moglo da vam smeta, poput slučajnog pritiskanja Windows dugmeta i slično. Najbolje od svega je što sve te funkcije mogu podesiti preko Logitech softvera, a jednom kada ih namestite je dovoljno da tastaturu samo ubodete u bilo koji drugi računar i sve će biti zapamćeno i raditi onako kako ste zamislili bez obzira što nije instaliran softver, što je super ako idete na neke LAN događaje, turnire i slično. Do 26 tastera može biti pristisnuto istovremeno bez pojave ghostinga, što je u suštini i više nego dovoljno.

Konačno, u paketu se dobija i dodatni set kapica za gejming tastere koje su nešto agresivnijeg izgleda sa izraženim pravim linijama. Koliko će to realno doprineti u nekoj igri ne znam, ali je eto lep dodatak da malo doradite svoju tastaturu.

Aluminijmsko kućište omogućava da se težina tastature zadrži na „samo“ oko 1 kilogram, ali je vrlo čvrsta i na stolu stoji sasvim sigurno bez bilo kakvih neželjenih pomeranja. Tu je i klasičan sistem preko koga možete podići nagib tastature.

Zaključak

Tržište mehaničkih gejming tastatura kao da je svakim danom sve više zasićeno. Tu upada i G513 koji je i više nego solidan model, ali sa druge strane ne nudi ništa po čemu bi se baš posebno istakla od konkurencije. Da, tu su novi tasteri, ali ostaje pitanje koliku razliku oni prave i da li će tu razliku primetiti veliki broj igrača. U tom smislu najbolja preporuka kod kupovine mehaničke tastarure je da što više istražite šta bi vama odgovaralo pre kupovine određenog modela. Logitech G513 u tom smislu jeste za preporuku ali su razlike na nivou nijansi.

KARAKTERISTIKE:

Model	Logitech G513
Tip	Mehanička tastatura
Tasteri	Romer G Tactile
Dodatno	Podešavanje osvetljenja, Logitech G softver, podesiva visina, USB port, dodatne kapice za gaming tastere

Autor: Miloš Hetlerović

STEELSERIES RIVAL 310

Popularni miš dobija restajling

Steelseries Rival 300, odnosno ranije samo Rival, je miš koji već duže vreme važi za jedan od najboljih miševa za one koji se bave esportom, a pogotovu je popularan kod onih koji igraju CS:GO. Naravno, s vremena na vreme se i najbolji modeli moraju malo unaprediti pa nam je tako stigla i najnovija verzija – Rival 310.

Dobar ergonomski oblik

Rival 310 nastavlja tamo gde su njegovi prethodnici stali – i dalje je to miš pomalo velikih dimenzija koji je skoro pa idealno oblikovan za šaku desne ruke. Naravno tu su sada i neka unapređenja, pre svega je tu silikon sa obe strane koji obezbeđuje da se uređaj ne kliza, a koji je sada kvalitetniji i bolji nego pre. Navodi se da ovaj miš nudi maksimalni komfor zahvaljujući korišćenju „čistog" silikona, šta god to značilo, ali moram priznati da mi se jako svideo osećaj koji miš pruža i kvalitet materijala bez obzira na tip hvatanja koji koristite. Dobra stvar je i što je plastika takve završne odbrade da na njoj ne ostaju vidljivi otisci prstiju. Jedna stvar koja odmah upada u oči jeste da su raniji Rival modeli iz serije 300 imali dugmiće koji se protežu praktično od leđa ka prednjeg dela miša, gde se klik dešavao samo blagim savijanjem prednjeg kraja plastike. Steelseries sada navodi da su namerno promenili to rešenje pa su plastiku razdvojili i to nazvali Split-Trigger Buttons, što bi trebalo da doprinese tome da možete brže da kliknete i da dugmići stalno daju konsistentan osećaj. Iskreno nisam primetio ni neke probleme u tom smislu ni sa ranijim Rival 300 modelom, ali dobro, ako oni tako kažu, verovaćemo im na reč. Najbolja stvar je što se ispod ove plastike nalaze Omron tasteri koji su sertifikovani na 50 miliona klikova što bi trebalo da je i više nego dovoljno za duži period vaše igračke karijere. Kao i ranije, pored glavnih dugmića i točkića, tu je još i taster za promenu CPI osetljivosti na gornjem delu i dva dodatna tastera koji dolaze ispod palca.

Zanimljivo je da iako je miš poprilično većih dimenzija materijali koji su upotrebljeni mu omogućavaju da bude dosta lagan sa samo 88.3 grama, u odnosu na Rival 300 koji je težio čitavih 50 grama više. Na ovo treba obratiti pažnju ukoliko više volite teške miševe. S druge strane, mala težina omogućava da ga udobno koristite duže periode vremena.

Tu je i sada već nezaobilazno RGB osvetljenje miša koje se može i podešavati preko softvera u dve odvojene zone – oko točkića i sam SS logo. Ako nekoga to zanima podržano je i PrismSync osvetljenje pa ga možete upariti sa QcK Prism podlogom ili drugim Steelseries uređajima.

> "SPLIT-TRIGGER DUGMIĆI OMOGUĆAVAJU BRŽI I KONSTANTNIJI KLIK."

Poboljšanja ispod haube

Glavno unapređenje na ovom modelu ipak nije ergonomske prirode – u pitanju je novi optički senzor. Iako ga proizvodi PixArt koji radi i sa drugim velikim proizvođačima, Steelseries sa njima ima ekskluzivni dogovor o senzorima koji ulaze u njihove miševe, a u ovome se nalazi model TrueMove3. On omogućava apsolutno precizno prenošenje pokreta miša na kursor na ekranu bez bilo kakvih grešaka. Pogotovu se to često dešavalo kod osetljivosti preko 3.500 gde se Steelseries na svom sajtu hvali mnogo ujednačenijim radom senzora u odnosu na takve konkurente kao što su Razer DeathAdder Elite, Logitech G403 ili Zowie FK1. Iskren da budem veliki broj tih miševa sam i lično testirao u okviru Play!Zine magazina i zaista nisam primetio to o čemu SS priča, ali možda ja prosto nisam dovoljno „pro", pa će neki bolji eeports igrači od mene zaista i primetiti razliku i umeti da je cene. Sa druge strane, on donosi skoro duplo veću rezoluciju u odnosu na prethodnika, što će se svideti onima koji vole jako veliku osetljivost. Sve u svemu, senzor na Rival 310 je odličan, a dobra stvar je i što ugrađeni 32bitni ARM procesor ne samo što to dobro prati, već ima i internu memoriju u koju će smestiti sva vaša podešavanja, pa ga možete koristiti bilo gde bez obzira na to da li ste instalirali softver ili ne.

Bio je dobar sada je još bolji

Moram priznati da mi je Steelseries iz serije 300 i ranije bio jedan jedan od omiljenih miševa, a čini se da je modelom 310 SS samo još više podigao tu lestvicu. Nema stavke koja se može zameriti ovom modelu, počev od odličnog ležanja u ruci, preko odličnog senzora pa do kozmetičkih dodataka. Čak ni za one levoruke nema problema jer Steelseries ima u ponudi i Sensei 310 koji je potpuno identičan ovom modelu samo je po obliku ambidexterous, odnosno simetričan. Deluje da ne samo da Steelseries ima zasluženo mesto na eSports sceni (čemu svesrdno pomažu i različiti sponzorski ugovori sa velikim brojem esports zvezda i organizacija), već uspeva da svakom narednom iteracijom svojih modela nadmaši prethodnu. Naravno, ovi modeli nisu baš jeftini, ali makar znate da dobijate jedno od najboljih igračkih iskustava.

> "RIVAL 310 JE ČAK 50G TEŽI OD PRETHODNIKA."

KARAKTERISTIKE:

Model	Steelseries Rival 310
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	12.000 CPI
Dodatno	CPI prebacivanje, podešavanje osvetljena

Autor: Miloš Hetlerović

SANDBERG XTERMINATOR

Sandberg nam je poslao još jedan model njihovog miša – u pitanju je malo veći model namenjen generalnom korišćenju i pre svega gejmingu. Međutim, da li može da se takmiči sa jačim igračima na ovom izuzetno konkurentnom tržištu?

Sandberg Xterminator

Xterminator je miš za koji odmah primetite da je većih gabarita, što će odgovarati onima sa većom šakom. Svakako je pre svega namenjen palm gripu, jer za bilo koju drugu vrstu držanja ćete morati da imate šaku veću od prosečnog drvoseče, ali ako volite veće miševe zaista dobro leži u ruci. Plastika sa gornje strane je vrlo prijatna, dok se sa strane nalazi neka vrsta imitacije kože koja bi trebalo da obezbedi bolje držanje miša, ali iskreno nisam bio oduševljen istom.

Sam miš je dosta težak sa svojih 140g, a Sandberg to pripisuje tome što je ugrađena metalna ploča koja ga dodatno otežava. Možda bi bolja varijanta bila da je primenjeno neko rešenje sa izmenjivim tegom kako bi igrač mogao da prilagodi težinu, dok je ovako miš namenjen onima koji zapravo vole teže miševe i kod onih sa podesivom težinom uvek napakuje sve tegove.

Kabl je sada već standardnog končanog tipa. Od dugmića, tu su standardna dva plus točkić, koji je relativno standardnog oblika i funkcije, zatim dva tastera za promenu DPI osetljivosti i još dva tastera ispod palca desne ruke. Miš je anatomski oblikovan za dešnjake, tako da to treba imati u vidu prilikom kupovine. Duž cele ivice se nalazi LED traka kojoj možete podešavati osvetljenje u bilo kojoj boji RGB spektra a istu boju će ispratiti i Sandberg logo na zadnjoj strani miša. Zanimljivo je da za razliku od sada već većine proizvođača Sandberg i dalje uz svoje uređaje isporučuje softver na mini cd-u dok se ostali uglavnom oslanjaju samo na internet za preuzimanje.

> “MIŠ JE DOSTA TEŽAK SA SVOJIH 140G.”

Što se samog optičkog senzora tiče, srce miša čini Pixart 3325 senzor koji nudi osetljivost do čak 10.000 DPI što je zaista impresivna brojka. Ipak, ono što se može donekle zameriti u samim proizvođačkim specifikacijama jeste da je broj klikova glavnih dugmića deklarisan na samo 5 miliona. Iako ovo deluje i dalje kao velika cifra, drugi proizvođači obično tu navode 20 miliona klikova ili čak i više, što čak i ako se ne ispuni deluje značajno impresivnije i uliva nama više poverenja. Naravno mi ne možemo da u kratkom vremenu testiranja proverimo ove tvrdnje, ali „na papiru“ neki deluju bolje u tom smislu.

KARAKTERISTIKE:

Model	Sandberg Xterminator
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	10.000 CPI
Dodatno	DPI prebacivanje, podešavanje osvetljena

Borba sa velikima

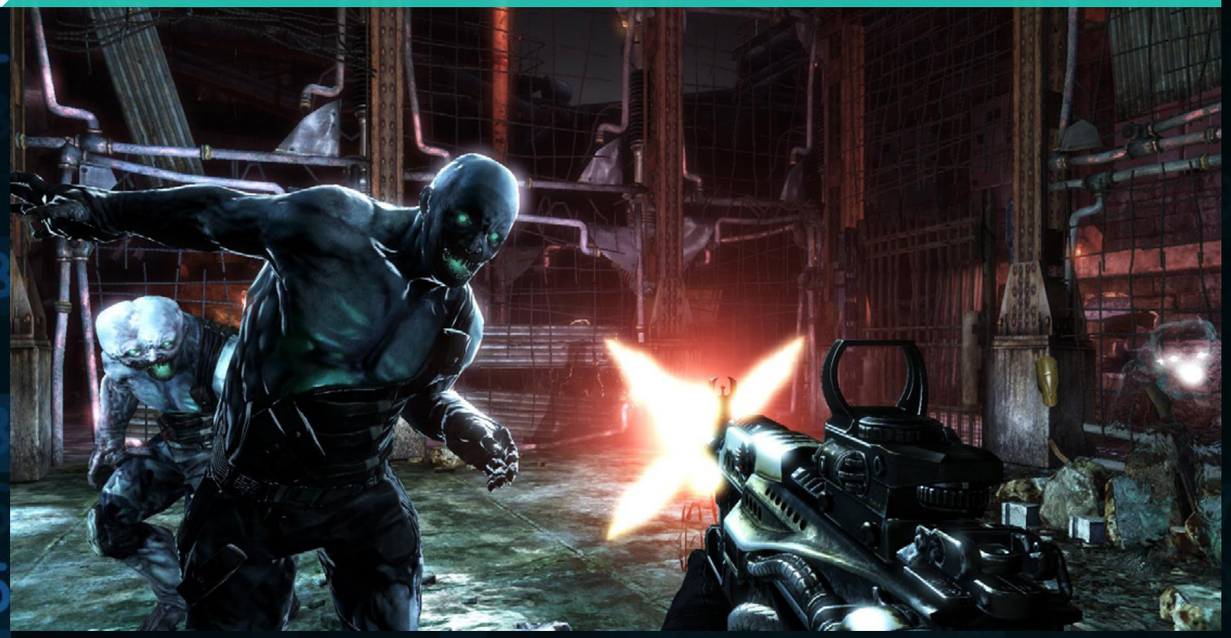
Za sada se ovaj miš još uvek nije pojavio na našem tržištu, pa ne možemo uzeti u obzir jednu od presudnih karakteristika za preporuku – cenu. Postoji zvanična cena na Sandberg sajtu za koju smatram da je dosta visoka, ali upoređivanjem cena sa sajta drugih modela sa onim na našim tržištu deluje da su kod nas cene zapravo niže, što svakako pozdravljamo. Sandberg u tom smislu pokušava da se ubaci u deo tržišta između klasično kineskih proizvođača i velikih svetskih brendova. Sam uređaj je sasvim zadovoljavajućeg kvaliteta, uz neka ograničenja, ali ako bude ponuđen po dobroj ceni to će mu biti jako lep adut.

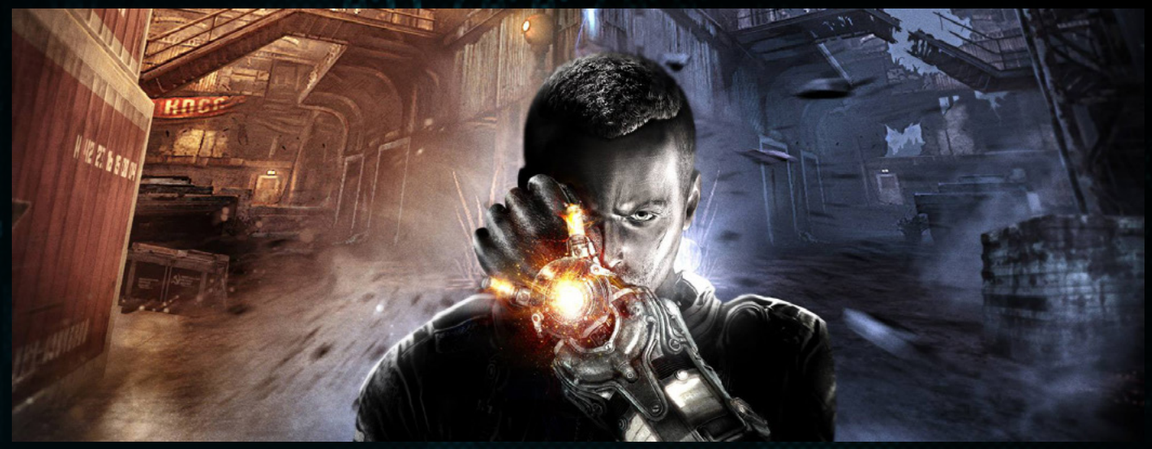
> “PIXART 3325 SENZOR NUDI OSETLJIVOST DO ČAK 10.000 DPI.”

> “XTERMINATOR JE ANATOMSKI OBLIKOVAN ZA DEŠNJAKE.”

Autor: Nikola Savić

SINGULARITY





Singularity je kao ona devojka koju vidite i koja se ni po čemu posebno ne izdvaja na prvi pogled u moru drugih, ali onda se malo bolje upoznate i padne ljubav.

Tako se i Singularity ni po čemu posebnom nije izdvajao pre skoro decnije, kada je prvi put najavljen. Delovao je poprilično standardno za „ono doba", kada su singlplejer pucačine iz prvog lica zapravo još uvek bile fokus industrije, i kada su zanimljiv narativ i imerzivna kampanja bile stavke o kojima se još uvek vodilo računa.

A ipak, Singularity je uspeo da ispliva na površinu i ostavi snažan utisak na sve koji su ga igrali. Nije to ni bogzna koliko dobra priča, niti neka preterano dobra grafika, niti nekakav inovativni gejmplej. To je jednostavno, kulinarskim žargonom, prstohvat svega koliko treba taman za savršen recept.

Ovo je jedna od onih igara koje ćete sesti da igrate jednog kišnog petka uveče i zatim je potencijalno odigrati u jednom dahu, jer nije ni preterano duga, nepunih 8-9 sati. Od prvog trenutka, igra vas lako uvlači u sebe, počev od veoma interesantne postavke, smeštena na dalekom zabačenom ostrvu na istoku Rusije u gradu koji je ceo dizajniran oko sovjetskog tajnog projekta, do intrigantne priče koja vas sitnim detaljima na prvu loptu kupuje da idete dalje i da se zapitate šta se tu dešava, preko svih neverovatnih detalja kojima ovaj grad obiluje i koji zaista daju dušu i dubinu celoj igri.

Za ljubitelje sovjetske sfere umetnosti i pogotovo sovjetskog futurizma, ovaj naslov je nezaobilazno štivo za odigrati i riznica zabavnih detalja nabijenih u malom prosturu koji oživljavaju svet SSSR-a. Posebno se ističu scene u školi koje su prepune elemenata „sovjetskog" obrazovanja, a čiji stil mogu prepoznati i nešto starije generacije kod nas, koje su u školu išle u doba Jugoslavije.

Osnova gejmpleja bile su „super moći" koje dobijamo gradacijski kako napredujemo kroz igru, uz pomoć Time Manipulation Device (TMD). Tema manipulacije vremenom je prežvakana mnogo puta i pre i posle ove igre, ali je ipak fino legla. Igra kombinuje horor elemente sa trenucima klasičnog napucavanja iz prvog lica i to radi odlično i balansirano, tako da konsantno drži dobar tempo i nikada vas neće zamoriti.

Ne trudi se da kompikuje stvari pretarnim naguravanjem opcija u gejmplej, stvari drži jednostavno i fokus je na atmosferi. I fali nam ovakvih igara, sve ih je nekako manje. Fali nam igara kao što su Half-life, Bioshock, System Shock, Alien Isolation... tih pažljivo izgrađenih, atmosferičnih naučno-fantastičnih šutera gde je akcenat na intrigantnom narativu i smislenom gejmpleju, dobro ugrađenom u priču. Vrlo je malo danas toga, i nažalost to je rezultat toga da veliki studiji, koji to mogu sebi da priušte, novac okreću ka multipeljeru, i „Games as a service" konceptu. Poslednjih godinu-dve, jedino su SOMA i Prey uspeli da uhvate taj trenutak koji tražimo.
Nažalost, i studio koji nam je doneo ovu igru, Raven Software, je žrtva te tranzicije. Baš u vreme kada su završili Singularity, Activision (inače njihov vlasnik), ih je rasformirao i praktično sve pretvorio u pomoćno odeljenje, čiji je posao do dan danas ostao da rade kao ispomoć na Call of Duty igrama. Teška sudbina za ljude koji su pokazali da umeju da budu kreativni.

RAZVOJNI TIM
Raven Software

IZDAVAČ:
Activision

GODINA IZLASKA:
2010.

PLATFORMA:
PC

Autor: Nikola Savić

STARCRAFT: UNIVERSE

San koji su mnogi ljubitelji StarCraft franšize sanjali godinama jeste da Blizzard napravi StarCraft verziju WoW-a, samo u duhu svemirske igre.

Ogroman svet Korpulu sektora, nama na dlanu da ga istražujemo i otkrivamo sve njegove tajne i priče kroz beskrajnu MMO igru poput World of WarCrart. StarCraft 2 saga je došla svome kraju i čini nam se da nećemo skoro videti ništa novo iz Blizzarda kada je StarCraft u pitanju, ali ko zna šta nosi budućnost. Doduše, vrlo, vrlo daleka budućnost. Ipak, tim neverovatno posvećenih ljudi koji stoji iza imena Upheaval Arts, približio je ovaj san makar malo igračima, svojom neverovatno detaljnom kampanjom koju su napravili u StarCraft 2 editoru, i koju možete igrati potpuno besplatno preko Arcade sekcije unutar igre.

StarCraft: Universe je nešto na čemu je rađeno godinama i vodi nas u alternativni svet igre nakon događaja u StarCraft 2. Priča je napisana neverovatno pažljivo i količina vremena i detalja uložena zarad cilja da se oživi sve u ovom modu je zaista za skidanje kape.

Igra poseduje nezavisnu singlplejer priču sa gomilom NPC karaktera, kvestova i zanimljivih lokacija, a zatim se sve to proširuje na multiplejer koji ima za cilj da emulira MMO igre (iako nije zapravo MMO igra), gde vi sa vašim karakterom idete u raidove sa vašim prijateljima ili potpunim strancima, da dalje otkrivate priču i sva bogatstva sveta koji su autori napravili.

Igru možete igrati kao Protoss ili Terran i svaka rasa nudi na raspolaganju 4 klase sa jedinstvenim stilom igranja, karakteristikama i abilitijima, pa čak i svaka od klasa ima dodatne „perkove“, koji dalje distanciraju stilove igre unutar klase. Postoji i krafting sistem, kao i ogroman broj predmeta koji su vam na raspolaganju da dodatno kastomizujete vašeg karaktera, a koje ćete otkrivati tokom igranja ovog moda, kako kroz „loot“, tako i kroz kupovinu u prodavnicama.

Dizajnom igra takođe obiluje zanimljivim i lepo osmišljenim lokacijama, ali je ovde možda najveći problem to što se ipak vidi da je StarCraft 2 endžin pre svega napravljen sa „visokom“ kamerom na umu, i onda kada se ovde spusti nešto niže i sa više slobode, dolaze do izražaja nedostaci modela u igri, koje ne vidimo sa visine, ali vidimo sa ove perspektive iz pseudo trećeg lica. Nažalost, to može stvoriti utisak da mod izgleda pomalo ružnjikavo i da mu manjkaju detalji, ali prosto, to je stvar koja nije toliko do autora.

Korisnički intefejs igre je napravljen tako da imitira onaj u WoW-u, sa trakama prepunim tabova i komandi. Iznenađujuće je koliko je lako navići se da igrate rpg u jednoj strategiji, ali ipak s vremena na vreme prepoznajete elemente „klasične“ strategije.

Ukoliko volite StarCraft i uvek ste želeli da istražite više od onoga što do sada imamo, obavezno vam preporučujemo da probate StarCraft: Universe, makar da odigrate onaj singplejer deo. Priča je zanimljiva, a autori su čak i uradili solidnu glasovnu glumu za mnoge karaktere, tako da smo sigurni da će vam se svideti, pa ukoliko odgovor bude „da“, onda ćete lako naći nekog onlajn, da nastavite dalje i odete u epske raidove.

ps. StarCarft 2 je je već neko vreme besplatan, tako da ne morate ni platiti ništa da biste igrali ovaj mod!

Tresla se gora, rodio se miš – najveća Hearthstone razočarenja

U ovom tekstu bavićemo se jednom veoma specifičnom grupom karata koja se po pravilu pojavljuje u svakoj Hearthstone ekspanziji. To su one karte oko kojih se stvori neverovatan hajp kada ih prvi put vidimo, svi ih vide kao najbolje i najjače karte ekspanzije, pitaju se da li je Blizzard normalan kad je dozvolio njihovo štampanje, kako su stari deckovi baš zbog te karte sigurno mrtvi, itd...

Onda ekspanzija izađe i svi shvate da te karte uopšte nisu zaista bile toliko jake i praktično vide malo ili nimalno igre, uglavnom u nekim eksperimentalnim ili zabavnim fazama, retko kad nešto ozbiljno. Posle se svi sa smehom sećaju hajpa oko tih karata, a uvek se neki prave pametni kako su baš oni „znali“ da su te karte loše još dok su ih svi ostali hajpovali.

Pa da vidimo koje su to karte najpoznatiji primeri ovakvih slučajeva.

Troggzor the Earthinator (GvG)

Verovatno i najpoznatiji primer masovno slavljene karte koju su ljudi dizali u nebesa pre nego što je zapravo izašla. U to vreme, deckovi poput Miracle Roguea, Combo Druida i Freeze Magea su bili poprilično jaki, i ova karta je delovala kao idealan kaunter upravo za njih. Ipak, ispostavilo se da je Loatheb i dalje Bog i batina kada je posredi kaunterovanje Combo špilova sa puno spell karata.

Loatheb je proaktivna karta i zapravo utiče na igru protivnika, a džaba vama svi minioni koje Troggzor stvara, kada vas u međuvremenu Combo špilovi ubijaju, i ni ne bore se za tablu. Sa druge strane, protiv Aggro i Midrange špilova njegov efekat je potpuno nebitan, tako da je tu samo spor.

Tako je na kraju Troggoz završio kao potpuno nebitni 7-drop u GvG ekspanziji, mada iskreno, velikim delom i zato što je njegovo mesto zauzela jedna druga omražena zvezda – Dr. Boom.

Feign Death (GvG)

Opet, da biste razumeli ljutnju koju je predstavljanje ove karte stvorilo, morate da razumete kontekst u kome je dominirao verovatno najomraženiji špil u istoriji Hearthstonea, Undertaker Hunter. Blizzard je dugo vremena odbijao da uradi išta po pitanju ovog špila i onda u jeku tog nezadovoljstva predstavljena je ova karta koja je izgledala kao vlažni san ionako prejakih Deathrattle Undertaker Huntera.

Undertaker je u međuvremenu nerfovan, ali je i pre toga ubrzo po izlasku Feign Death bilo jasno da za takvu gimmick kartu nema mesta u ekstremno agresivnom špilu kakav je bio Undertaker Hunter. Za razliku od nesrećnog Troggzora, Feign Death je čak malo i video igre, u specifičnim zabavnim „deathrattle Hunter“ špilovima, koji naravno nisi bili ni blizu ozbiljni i kompetitivni.

The Mistcaller (TGT)

Karta koja je predstavljena prvi put na TGT strimu gde su Frodan i Ben Brode pokazivali preostale nove karte pred izlazak ekspanzije. U to vreme davanje 1/1 SVIM vašim preostalim kartama delovalo je kao nešo neverovatno jako i nefer, pa su se ljudi pitali da nije Blizzard možda malo preterao u pokušaju da pomogne tada veoma slabom Shamanu.

Ispostaviće se da jeste preterao, ali ne sa Mistcallerom koji je definicija anti-tempa (6 mana 4/4), već sa svim onim ostalim agresivnim tempo kartama koje će nas mučiti narednih godinu-dve u Shamanu.

The Mistcaller je veoma spora karta koja da bi imala pun efekat zahteva da igrate špil sa što više miniona, ali ako igrate špil baziran na minionima, onda ne želite 6 mana 4/4, i uvek bi tu radije imali recimo Fire Elementala. Dovoljno je da pogledate glavni „kancer“ te ekspanzije, Mysterious Challengera, i biće vam jasno zašto je on prejak (pa još epic), a The Mistcaller poprilično slab.

Varian Wrynn (TGT)

Svi su ga videli kao ultimativnu „value“ kartu u vreme kada je Ctrl Warrior već i onako bio prilično jak špil i smatrali su da smo dobili novu najjaču kartu u igri. Međutim, hajp je vrlo brzo splasnuo kada su ljudi najpre shvatili da Ctrl Warrior i ne želi možda ovu kartu u špilu, jer em vas tera previše u Fatigue, em se otvarate za veliki baord clear protiv druge kontrole. Takođe, ljudi su shvatili da veliki broj miniona u tadašnjem Ctrl Warrioru ima Battlecry i neku specifičnu svrhu, koju gube ako upadnu direktno na tablu iz špila.

Ipak Varian je na kratko doživeo svojih 5 minuta, i to u za njega idealnom decku, ne Control Warrioru, već Tempo Warrioru, veoma zabavnom špilu koji je dominirao sredinom Old Gods mete. U njemu, on je imao ulogu „poslednjeg puša“, i često je upravo tabla koju vam je on stvarao dobijala partije.

Menagerie Warden (Karazhan)

Karta zbog koje će famozni Beast Druid „konačno da proradi“, ili su bar tako svi mislili. Lako je videti zašto ova karta ostavlja moćan utisak i nesumnjivo jeste moćna. Dovoljno je odigrati na nečemu kao što je Stranglethorn Tiger ili Druid of the Claw i već ste dobili neverovatan value i tempo. Ali Beast Druid u to vreme jednostavno nije proradio i svaki pokušaj decka sa Wardenkom je bio samo gimmick koji nije zaista davao rezultate, i evo do dana današnjeg se nije pojavio ni jedan „top tier“ deck sa ovom kartom.

Ona je na papiru veoma jaka, ali prosto Druid ima specifične špilove, a Beast varijanta u Druidu je više okrenuta ka agresiji, umesto da gaji eventualni midrange stil. Upravo zbog toga Menagerie Warden je jednostavno previše spora i retko nalazi svoje mesto u nekom potencijalnom „ozbiljnom“ špilu. Ako Midrange Beast Druid ikada bude bio moguć, Menagerie Warden će biti gospodarica u tom špilu, ali dokle god se Druid bazira ili na rampovanju ili na token agresiji, Menagerie Warden se nesrećno nalazi na pola puta.

Bilo bi zanimljivo videti kako bi se ova Wardenka uklopila u starom Combo Druid špilu pre nerfova, nekako nam deluje da bi tu zapravo sjajno legla, i da je njeno vreme došlo nekako prekasno, kada Druid sada radi neke druge stvari.

The Marsh Queen (Un'Goro)

Poslednja previše nahajpovana karta o kojoj ćemo pričati danas jeste iz poslednjeg seta, Hunter Quest The Marsh Queen. Ne bi da budemo od onih koje smo napomenuli na početku teksta koji uvek „znaju“ da neka nahajpovana karta nije toliko jaka, ali nam Hunter quest ziasta ni u jednom trenuku nije izgledao toliko jako kao ostalima u HS zajednici.

Sam kvest vas tera da pravite špil pun 1-mana miniona, što znači da želite da igrate agresivno, ali kako da igrate agresivno u špilu gde vam em jedna čitava karta u početnoj ruci ode na kvest, em umesto da otvorite sa minionom, vi turn 1 morate i da igrate taj kvest, dakle praktično da ga preskočite?

Prosto, zadatak kvesta je kontradiktoran sa samom idejom takvog špila, međusobno se potiru i koče. A čak ni sam kvest nije lako uraditi, čak i u idealnim uslovima nećete uspeti da ga rešite bar do 5-7 poteza.

A onda i kada ga rešite, iskreno, nagrada zaista i nije neka. Nije slaba, da se razumemo, ali daleko je od one sirove snage koju vam daje izuzetno omraženi Rogue Quest ili Warrior Qest, pa čak ni nema neki preveliki kombo potencijal kao Paladin i Mage questovi. Kako trenutno stvari stoje, The Marsh Queen umesto najboljeg, zapravo stoji na začelju kvestova, rame uz rame sa nesrećnim Paladin kvestom.

Ovu su neki od najpoznatijih primera „fejlova“, i jedva čekamo da vidimo gde će kod sledeće ekspanzije Hearthstone zajednica opasno opeći, a naravno i mi sa njima. Jer niko ne može zaista da razume sve karte dok ih nema u rukama i oseti kako rade, što se do sada bezbroj puta pokazalo iznova i iznova.

KONZOLA.RS
XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3
RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE
www.konzola.rs info@konzola.rs 066/9141831

play zine